PEŁNEWERSJE Ishar Robinson's Requiem Crystals of Arborea

LIPIEC1999

CENA12,90 ZŁ INDEKS321753

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH [SZ]ULERÓW

CD 7/99 GAMBLER WSZYSTKIE GRY

OD CZYTELNIKÓW

CD 7/99 GAMBLER

OD REDAKCJI
Gambler Pack #9

KĄCIKI
Diablo
Internet
Literacki
MTG
Pilotów
Sportowy
Techniczny
Twórczość czytelników

PŁYTA DO DYSTRYBUCJI TYLKO Z MAGAZYNEM GAMBLER

WERSJADEMO

HITNUMERU

STAR [WARS] EPI[SODE]

TEMATNUMERU



ISSN 1427-0307
07
9 771427 030901

NOWE HITY W CAŁOŚCI PO POLSKU JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

W wersji polskiej występują:
Gabriela Kownacka, Artur Barciś, Krzysztof Kowalewski, Piotr Machalica, Jan Piechociński

AIRLINE Tycoon



Witamy w świecie wielkich samolotów, pięknych stewardess i egzotycznych podróży!

Jeśli myślisz, że kierowanie liniami lotniczymi to kaszka z mlekiem, to poważnie się mylisz! Musisz uważnie śledzić wszystkie szczegóły, wybierać zlecenia, właściwie planować trasy, zatrudniać personel, pilnować swoich akcji, tworzyć przedstawicielstwa i wiele innych rzeczy. A przy tym musisz jeszcze pilnować, aby linia była rentowna, albo też wręcz najlepsza ze wszystkich.
Gdy konkurencja bezlitośnie chce Cię wykołować, to niby dlaczego masz pozostać im dłużny, jeśli jednak nie będziesz dawał sobie rady, możesz wynająć gościa, który za „skromną" opłatą podłoży rywalom małą bombkę.
Pamiętaj - tylko od Ciebie zależy czy w Twoich liniach będą latały najszybsze samoloty, w których najładniejsze stewardessy będą podawały najsmaczniesze posiłki najbardziej zadowolonym pasażerom. A więc do dzieła!

Dwie nowe gry w fantastycznie niskich cenach i polskich wersjach językowych. Pokusa nie do odparcia!



69 złotych

S.A.G.A

Gniew Wikingów



Niesamowita gra strategiczna osadzona w świecie legend i mitów Wikingów. Będziesz mógł kierować jedną z wielu ras m.in.: Krasnoludami, Centaurami, Trollami, Wikingami, czy Olbrzymami. W świat ten zostaniesz wessany dzięki wspaniałej grafice i niesamowitej muzyce, które powstały w niezrównanej pod tym względem francuskiej firmie Cryo.

- 7 różnych niespotykanych dotąd ras: Wikingowie, Giganci, Karły, Trolle, Elfy, Centaury i Ludzie Południa - każda z nich posiada unikalne cechy, umiejętności, uzbrojenie, budynki i moce.
- 4 szkoły magii i antymagii, handel, dyplomacja, podboje, honor Wikingów, morskie wyprawy łupieżcze, a wszystko to ilustrowane tajemniczą, celtycką muzyką.
- 3 poziomy powiększenia pozwalają Ci precyzyjnie kontrolować przebieg gry i w pełni rozkoszować się cudowną grafiką nawet w rozdzielczości 1027 x 768.
- Zwycięstwo nie jest równoznaczne z totalną destrukcją przeciwnika. Wrogów możesz podporządkować chociażby uzyskując nad nimi przewagę w honorze. Upodleni przeciwnicy sami oddadzą się pod Twe rozkazy.
- Wreszcie Twoimi poddanymi są również kobiety, które stanowią gospodarczą podporę klanu, oraz umożliwiają zwiększenie jego liczebności.
- Zadbaj o rozwój technologiczny swojego klanu. Wynajduj nowe technologie, bronie i narzędzia.
- Prowadź swój klan przez różne kampanie i scenariusze. Możesz też, za pomocą edytora, realizować własne pomysły.
- Graj samotnie lub połącz się z kolegami (do 8 graczy) przez kabel, sieć lokalna lub Internet.



Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25
wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt — Biuro handlowe

Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Warszawa
ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71

Szukaj w sklepach: Auchan, CD Projekt, Empik, Media Markt, Office Centre, Vobis, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.
Sprzedaż wysyłkowa na terenie całego kraju: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt (0-22) 672 89 09, 0-602 69 59 25, Wirtualny Świat (0-22) 673 68 04

PEŁNE WERSJE

Ishar: Legend of the Fortress

Zdecydowany hit tej edycji Gamblera CD, klasyka RPG w najlepszym tego słowa znaczeniu. Pierwsza część trylogii, która na długo utkwiła w pamięci wszystkich fanów tego gatunku przede wszystkim dzięki klimatowi. Jarel, który po pokonaniu Morgotha (patrz: Crystals of Arborea) został władcą Kendorii, zginął podczas polowania. Wkrótce na skraju królestwa powstała świątynia o nazwie Ishar. Zbudował ją Krogh, podejrzany osobnik, który teraz szykuje się do objęcia pustego tronu...



286, DOS

Crystals of Arborea

Prequel trylogii Ishar. Dawno temu bogowie ukryli na wyspie Arborea cztery kryształy symbolizujące cztery żywioły. Na wyspie żyły w harmonii trzy rasy: orkowie, elfy i ciemne elfy. Ingerencja złego Morgotha spowodowała zejście orków i ciemnych elfów na złą drogę. Rozzłoszczeni bogowie zatopili świat, pozostawiając nad powierzchnią jedynie Arboreę. Garstka tych, którzy przeżyli kataklizm, wyruszyła na poszukiwanie kryształów, które mogą przywrócić dawny porządek.



286, DOS

Robinson's Requiem

Dzięki nowej technologii, pozwalającej na szybkie poruszanie się w przestrzeni, odkryto wiele planet nadających się do zamieszkania. Rozpoczęto szkolenie Robinsonów – ludzi zdolnych do przeżycia w warunkach dalekich od normalności. Gracz wciela się w jednego z nich. Program, mimo prostej jak na obecne czasy grafiki 3D, potrafi wciągnąć na długie godziny. To zasługa przede wszystkim pomysłu, a także perfekcji i wszechstronności „symulacji" osobnika z gatunku homo sapiens.



386, 4 MB RAM, DOS



Submarine Titans

Gra RTS, której akcja toczy się pod wodą. Pojazdy (ponad 70 rodzajów) poruszają się nie tylko w jednej płaszczyźnie – mogą się też wznosić lub opadać. Całość wygląda bardzo kolorowo dzięki bogatej florze i faunie podwodnego świata.

P200, 32 MB RAM, DX61

Battlecruiser 3000AD v2.0

Rozbudowana symulacja gwiezdnego krążownika.
P166, 32 MB RAM, DX6

Confirmed Kill

Symulator lotu – II wojna światowa.
P200, 64 MB RAM, DX6, 3D

Corsairs

Morska strategia w czasie rzeczywistym.
P133, 32 MB RAM, DX6

Hidden & Dangerous

Alianccy komandosi wykonują niebezpieczne misje.
P233, 32 MB RAM, DX6, 3D

Links Extreme

Nowe, zabawne spojrzenie na grę w golfa.
P200, 32 MB RAM, DX6

MechWarrior 3

Gracz przejmuje kontrolę nad bojową maszyną kroczącą.
P166, 32 MB RAM, DX6, 3D

Slave Zero

Gra 3D, skrzyżowanie Shogo i MechWarriora.
P266, 32 MB RAM, DX6, 3D

Twórczość Czytelników

Prace nadesłali „Agnus" (grafika) oraz „Bary" (muzyka).

Kącik Diablo

Druga edycja kącika i znowu szalejemy – kolejny konkurs, kolejny egzemplarz gry Diablo II czeka na zwycięzcę!

Programy Czytelników

Autorzy: Wojciech i Magdalena Dudek, Piotr Fabiszewski i Stanisław Gąsiorowski, Paweł Gruszecki, Krzysztof Kołodziejski, Łukasz Łojek, Waldemar Majkowski, Wojciech Marks, Michał Młynarczyk, Michał Pogrudka, Piotr Puz, Kamil Renczewski, Piotr Sawicki, Adrian Najderek, Michał Ziomka oraz grupy: Caution, PRO_GEM, The Legend.

Kącik Internetowy

RealPlayer, dekoder plików audio i video oraz nakładka Shockwave.

Kącik Pilotów Wirtualnych

Dodatki do: EAW Enemy Coast Ahead (autor: Charles Gunst), FS98 (autorzy: Nicholas Servian, Pascal Meziat, Ross Gardner, David Drouin, Dave Haskell, Chris Lampard), Falcona 4.0 (Douglas Cowan oraz firma Games Tool Technologies) i WWII Fighters (Games Tools Technologies). Ponadto: temat „Avro-arrow" (John Sheppard) i zdjęcia chmur (Manel Bricio).



Braveheart

Tytuł i treść tej gry strategicznej nawiązują do nagrodzonego Oskarami filmu. Gracz jest przywódcą jednego z szesnastu klanów. Celem może być, w zależności od trybu rozgrywki, zjednoczenie królestwa Szkocji lub, gdy bohater jest już władcą, podbicie Anglii.

P166, 32 MB RAM, DX6



Drakan: Order of the Flame

Przygodówka z elementami gry akcji. Gracz kieruje poczynaniami wojowniczki o imieniu Rynn, która podróżuje po niebezpiecznym świecie Drakan razem ze smokiem, Arokhem, i próbuje ocalić swego młodszego, uprowadzonego brata.

P166, 16 MB RAM, DX6, akcelerator 3D

Kącik Sportowy

Materiały nadesłali: „Lobster", Michał Kamiński oraz Piotrek Dżun.

Kącik Literacki

Trochę poezji, refleksje o naturze modrzewi i obszerne opowiadanie.

Kącik MTG

Między innymi program służący do katalogowania kart – UltraDeck.

Kącik Techniczny

Między innymi benchmark MultimediaMark 99, najnowszy BIOS dla posiadaczy płyt ABIT BH6 oraz potężny zestaw (100 MB) sterowników i programów dla SBLive!

Patche

Civilization: Call to Power v1.1; Gangsters: Organized Crime v4; Lands of Lore III v1.07A; NBA Live '99 v1.1 i Voodoo3 patch; Need for Speed III; NHL '99 upgrade i Voodoo3 patch; Thrust, Twist & Turn – edytor tras; Unreal v2.24; X-Wing Alliance v2.01.

Kilka porad

Prezentowane w tym numerze Gamblera pełne wersje gier są programami tworzonymi z myślą o DOS-ie. Przed ich uruchomieniem należy więc zrestartować komputer w trybie MS-DOS. Gry obsługują kartę Sound Blaster, jeśli jest prawidłowo skonfigurowana pod DOS-em. Instrukcje gier umieszczone są na krążku (katalog MANUALS). Na stronie 47 Gamblera znajdziecie dodatkowe informacje oraz kody, które należy wpisać w grach Ishar i Robinson's Requiem, gdy program o nie poprosi (jest to zabezpieczenie przed kopiowaniem). Gry uruchamia się za pomocą plików START.EXE lub, jeśli macie szybki komputer, START2.EXE (grę Robinson's Requiem należy uruchomić z krążka CD).

INSTRUKCJA

Na każdej płycie znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95/98. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95/98 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku trzeba uruchomić plik LAUNCHER.EXE z głównego katalogu.

Jeśli pojawią się problemy...

...z uruchomieniem któregoś demka, gry lub menu dosowego, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją (poniedziałek–piątek w godzinach 12.00–15.00) lub przez e-mail bezpośrednio ze mną (rafal@gambler.com.pl). Jeśli problemy dotyczą menu windowsowego lub Gambler Packa, proszę kontaktować się z ich autorem (mwichary@gambler.com.pl).

Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre demka wymagają czasem instalacji dodatkowego, powszechnie stosowanego oprogramowania. Najczęściej występujące błędy wynikają z faktu, że program nie może zlokalizować plików typu DLL. Winę za to zwykle ponosi źle zainstalowany akcelerator grafiki 3D (lub jego brak) albo brak sterowników DirectX (publikowaliśmy je w Kąciku Technicznym w ubiegłym miesiącu).

W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążków została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi.

Jak umieścić swoje prace na płycie Gamblera?

Jeśli sprawdzimy, że nadesłany przez Was materiał jest wolny od wirusów, nie zawiesza się – ogólnie działa, prawdopodobieństwo umieszczenia go na płytce Gamblera wynosi 100%. Materiał możecie nadesłać zarówno zwykłą pocztą, jak i przez e-mail (pod tekstem odpowiedniego kącika w menu na płycie znajduje się adres jego autora; adres działu „Czytelnicy nadesłali" – rafal@gambler.com.pl). Dodatkowo musicie w kopercie przysłać własnoręcznie podpisane oświadczenie, że jesteście jedynymi właścicielami praw autorskich do nadesłanych plików oraz wyrażacie zgodę na ich bezpłatną publikację na krążku. Nie zapomnijcie podać swoich danych: imienia i nazwiska lub ksywy, pod jaką chcecie być znani, adresu, telefonu kontaktowego wraz z numerem kierunkowym, adresu e-mail.

UWAGA: Wszystkich czytelników, których prace nie zostały opublikowane na krążku Gamblera, prosimy o kontakt z redakcją w celu stwierdzenia przyczyny (może nią być np. brak pisemnego oświadczenia autora).

GAME

INDEKSPROGRAMÓW

WYRÓŻNIENIE

KARTYZRĘKAWA



Hidden & Dangerous. Oto, czym stałaby się gra Commandos, gdyby usunąć z niej elementy logiczne, dodać trzeci wymiar, dorzucić słuszną dawkę Rainbow Six i usunąć Sztuczną Inteligencję. Choć ukazały się już recenzje, my publikujemy tekst w rubryce „Grałem w..." – gra nie została ukończona, a wersja beta zawiera wiele błędów...

19



Requiem: Avenging Angel. Zooltar pisze: „Bardzo dobra gra z nietuzinkowym scenariuszem. Gdyby nie pewne niedoróbki, Requiem mogłaby śmiało stawać w szranki z najlepszymi pozycjami gatunku. Warto na nią zwrócić uwagę. Choćby dlatego, że można być w niej aniołem".

25

BLER

Trzydzieści srebrników w zębach Ci przynoszę...

[redacted] & [redacted]

[redacted] Will Provide;

- Exclusive access to the all art within Poland
- As much information about the product as possible.
- PC code (review) (By deadline of [redacted], for Exclusive reviews. (Code must be delivered to [redacted] by [redacted])
- Exclusive preview of [redacted] and [redacted] in [redacted] issue and exclusive review of [redacted] and [redacted] in [redacted] issue. (Exclusives are in Poland).

In return, [redacted]

- The front cover (main cover image) of the magazine using images provided [redacted] Issue released [redacted] – for [redacted] & [redacted] Issue released on [redacted] for [redacted])
- [redacted] -An exclusive [redacted] page preview feature. ([redacted] Issue)
- [redacted] – A [redacted] page preview. ([redacted] Issue)
- [redacted] – A [redacted] page review ([redacted] Issue)
- [redacted] – A [redacted] page review ([redacted] Issue)
- A agreed score of 90% (no less)

[redacted]

(On behalf of [redacted])

[redacted]

(On behalf [redacted])

Tym razem na tej stronie zamiast mego konterfektu znalazł się ważny dokument. Jest to kopia porozumienia o wyłącznych prawach („exclusive") do publikacji recenzji dwóch gier, zawartego między jedną ze światowych firm wydawniczych a pewnym polskim miesięcznikiem branżowym.

Z dokumentu usunąłem wszelkie informacje mogące sugerować, o kogo chodzi. Powodów tej decyzji jest kilka. Po pierwsze, nie zamierzam atakować żadnej konkretnej redakcji. Jesteśmy konkurentami, łatwo więc byłoby podać w wątpliwość szczerość moich intencji. Po drugie, materiał, którym dysponuję, sam z siebie nie jest dowodem w świetle prawa. Gdyby więc sprawa miała zakończyć się w sądzie, mój obrońca musiałby powołać na świadków moich informatorów, czyli – ujawnić ich. Co, oczywiście, naraziłoby na nieprzyjemności te zacne osoby, które sobie na to nie zasłużyły, bo kierowały się jedynie żywym oburzeniem z powodu tak jawnego naruszenia zasad moralności.

Czas przejść do rzeczy. Porozumienie określa standardowe obowiązki wydawcy gier: dostarczyć w określonym czasie kopie do recenzji, udzielić wszelkich informacji, zapewnić wyłączność publikacji.

Początkowe zobowiązania redakcji również wydają się standardowe: poświęcić grom tyle a tyle miejsca, najpierw w rubryce Preview, potem w dziale Recenzje, zaś grafiki z gier umieścić na okładkach.

W gruncie rzeczy nawet to może budzić wątpliwości. Wszak okładkę poświęca się zazwyczaj grze ciekawej, godnej uwagi. Skoro tak, to trudno później zdobyć się na publikację recenzji krytycznej. No, ale nie bądźmy idealistami. „Taki jest świat", jak matematykowi na pytanie „Dlaczego?" odpowiedział fizyk, omawiając jakieś zjawisko z mechaniki płynów – fenomen obserwowany w naturze, a nie dający się nijak opisać ni zweryfikować metodami matematycznymi.

Jednak ostatnia wymieniona w dokumencie powinność redakcji jest kuriozalna – zobowiązanie się do przyznania grom ocen nie niższych niż 90%!

Komentarz jest zbędny. Nie wątpię, że każdy z Was sam potrafi ocenić taką, podejmowaną w ciemno, decyzję. Jak to świadczy o wiarygodności, rzetelności i moralności – też nie muszę pisać. Jednak nie odmówię sobie jednej refleksji.

Przez parę lat pisania o grach doszedłem do wniosku, że istnieje tylko jedna przyczyna, dla której warto tym właśnie się zajmować. Nie są to pieniądze – gdzie indziej większe i łatwiejsze. Nie jest to także kontakt z nowymi grami – prościej, niestety, udać się na najbliższy bazar/obiekt sportowy i tam nabyć. Nie jest to także możliwość „brylowania w branży" – wielkość i klasa takie, że wolałbym brylować wśród znawców rowerów górskich. Albo hodowców gołębi pocztowych.

Ten jeden, jedyny powód, który sprawia, że ta robota ma sens, to możliwość pisania tego, co się myśli. Głoszenia własnego sądu i nadawania mu publicznej wagi. Szansa wpływania na opinię czytelników, ale i ryzyko powszechnej krytyki, gdy wydany werdykt różni się od odczuć ogółu. I tylko dlatego warto czasem w zgodnym chórze zakrzyknąć: „Tak, to jest to!", zaś innym razem stanąć naprzeciw tłumu i z dumą ogłosić światu, że wszyscy się mylą. Poczuć się jak ostatni sprawiedliwy. Albo ostatni idiota.

Czasem na tych łamach podśmiewamy się z kolegów dziennikarzy, co to się w tekstach z prawdą rozminęli. Albo nie po drodze im było z językiem polskim. Albo po prostu objawili swe dyletanctwo. A jednak to wciąż nasi bracia, towarzysze na wspólnej drodze, którzy – tak jak potrafią – szczerze artykułują swe opinie. Potykają się oni, potykamy się i my. Wyrok Wy wydajecie.

Natomiast ktoś, kto za 30 judaszowych srebrników, za korzyść krótkotrwałą i doraźną wyrzeka się swego największego przywileju, a zarazem podstawowego obowiązku, jest dla mnie osobą z zupełnie innej bajki. Przestaje być dziennikarzem, miłośnikiem gier – jest tylko zwykłym, małym szubrawcem. Gardzę takimi i nie chcę mieć z nimi nic wspólnego.

Alex

UEFA Champions League Season 98/99. Gra wykorzystuje engine i system sterowania Michael Owen's World League Soccer '99. Może nie jest tak ładna i tak dynamiczna jak FIFA '99, ale symuluje rzeczywistość w bardzo przekonujący sposób.



Z kraju

22–23 maja w katowickim Spodku odbyły się **Spotkania Internetowe III Stopnia**. Można było wziąć udział w turniejach Quake'a, a także kupić po promocyjnych cenach gry oferowane na stoiskach największych polskich dystrybutorów.

• • •

CODA stała się wyłącznym reprezentantem firmy THQ na rynku polskim (na wszystkie platformy).

• • •

IPS CG przełożył wydanie gry Rezerwowe psy na wrzesień. Jak się dowiedzieliśmy w firmie, jest to podyktowane względami marketingowymi. Producent gry, Nekrosoft, zapewnia, iż dzięki podarowanym przez dystrybutora 3 miesiącom gra doczeka się wielu dodatkowych ulepszeń.

Z zagranicy

W badaniu przeprowadzonym przez **PC Data** 57% ankietowanych stwierdziło, że gry nie wpływają na brutalizację życia. Jednocześnie 59% dostrzegło takie zagrożenie ze strony telewizji. Badanie potwierdziło, że 6-procentowy udział w rynku gier uważanych za brutalne nie zmienił się po strzelaninie w szkole w Littleton (USA).

• • •

Aż 6 nagród **Akademii Interaktywnych Sztuk i Nauk** (AIAS) rozdanych w pierwszym dniu targów E^3 zebrała Zelda: Ocarina of Time (N64). Wśród nich znalazł się prestiżowy tytuł Gry Roku. Po dwie nagrody otrzymały Half-Life (PC) i Banjo-Kazooie (N64).

• • •

Activision podpisało umowę z Fox Interactive, na mocy której przejmuje dystrybucję jego produktów na całym świecie z wyjątkiem obu Ameryk i Japonii, gdzie Fox nadal będzie samodzielnie rozprowadzał produkty.

• • •

Codemasters zakupił Sensible Software. Nabył tym samym prawa do tytułów Sensible Soccer, Wizkid i Cannon Fodder

• • •

Departament Sprawiedliwości USA oraz Federalna Komisja Handlu wszczęły 31 maja dochodzenie w sprawie sposobów promocji w przemyśle rozrywkowym (film, muzyka, gry). Doug Lowenstein, prezydent **Interactive Digital Software Association** (IDSA) wystosował pismo, w którym podkreśla wagę wprowadzonego w USA systemu oceny gier pod względem dopuszczalnego wieku użytkowników. Apeluje też do dorosłych, aby zwracali uwagę, co kupują dla

Wirtualny piknik

29 i 30 maja w Warszawie odbył się Wirtualny piknik, którego sponsorem była firma Intel. W trakcie imprezy prezentowano zastosowania procesora Pentium III. Choć piknik obejmował również zastosowania multimedialne i internetowe, najwięcej było gier o dużych wymaganiach sprzętowych.

Przez dwa dni goście pikniku mogli testować najnowsze gry i programy multimedialne, kupić je po promocyjnych cenach, wziąć udział w konkursach, poczuć moc Pentium III. Zobaczcie jak wyglądała impreza w obiektywie naszego zasłużonego fotografa, Marka Zawadzkiego.

(SH)



Przez dwa dni trwały zmagania wszystkich, którzy się zgłosili do zawodów w 3 „dyscyplinach": Superbike World Championship, TOCA 2 oraz Rollcage. Zwycięzcy wyścigów otrzymywali koszulki oraz gry SWC, ufundowane przez IPS CG, oraz gry i gadżety ufundowane przez naszą redakcję.



Na stoisku Gamblera można było zaprenumerować pismo i otrzymać firmową czapeczkę lub podkładkę. W sprzedaży była także „Biblia komputerowego gracza" oraz... „Kompendium K4".



Na podwyższeniu odbywały się wykłady szkółki internetowej oraz konkursy, w których można było wygrać koszulki, czapeczki i plecaki Intela. Tuż przed zakończeniem pikniku odbyło się losowanie, którego zwycięzca otrzymał komputer z procesorem Pentium III.



Mirage oprócz gier, takich jak Championship Manager 3, Heroes of Might & Magic III, TOCA 2 i Commandos: Beyond the Call of Duty sprzedawał także koszulki z logo Mortyra, kubeczki z HOMM III i podkładki z Larą Croft.



W Gralni można było przetestować Mortyra, Rezerwowe psy, Heroes of Might & Magic PL, Corsairs PL.



Na stoisku MarkSoftu premierę handlową miała gra strategiczna Malkari.

Krajobraz po E³

Los Angeles gościło w tym roku piątą edycję targów E³. Między 13 a 15 maja przez hale Los Angeles Convention Center przewinęło się ponad 55 tys. osób związanych z branżą komputerowej rozrywki. Nie frekwencja jednak, o 14 tys. osób wyższa niż w ubiegłym roku, wyznacza kondycję branży. Świadczy o niej ponad 1900 prezentowanych tytułów, dynamiczny wzrost wpływów firm komputerowych oraz zatrudnienia. Przede wszystkim amerykańskich, bo wiosenne targi są pokazem siły właśnie amerykańskich developerów i dystrybutorów.

Podczas gdy na E³ trwała wielka fiesta, stoiska obiegały coraz bardziej sensacyjne informacje: Interactive Magic sprzedaje komuś swój dział CD-ROM. Sid Meier będzie robił dla Hasbro Civilization III, Infogrames wykupił Gremlin, a następnie Accolade i przemianował ją na oddział północnoamerykański. Nawet Ti-tus, nie uchodzący dotąd za potentata finansowego, wykupił pokaźne udziały w Interplayu. Branża najwyraźniej się konsoliduje.

Co to oznacza dla przeciętnego gracza w Polsce? Otóż na początku mały bałagan. Na przykład Infogrames pochłania firmy w takim tempie, że CD Projekt, jej przedstawiciel na rynku polskim, nadal nie wie jak wygląda plan wydawniczy na najbliższe pół roku (niemal u wszystkich dystrybutorów plan ów zmienia się przeciętnie co tydzień). Nie wiadomo również, kiedy ujrzymy na ekranach monitorów znakomicie zapowiadające się RTS-y - Shadow Company i Seven Kingdoms II - wszystkie z byłego IMagic. Po dłuższym okresie rynek powinien się ustabilizować - mniej firm zagranicznych oznacza trudniejsze podkupowanie zagranicznych partnerów, czyli uproszczenie działań dystrybutorów. W końcu łatwiej rozmawia się z czterema osobami niż sześcioma czy piętnastoma.

Prezentowana na targach liczba tytułów wygląda imponująco. Ich jakość, dzięki zastosowaniu grafiki 3D, bardzo się wyrównała. Choć nadal sporą część oferty zajmują sequele, to jednak widoczne są też nowe tytuły mogące coś wnieść w rozwój swych gatunków: Black & White, Outcast, Omicron, Braveheart, The Sims, Anachronox, Phantom Menace, Drakan: Order of the Flame. Lista powinna być znacznie dłuższa. Niektóre doczekały się już trzeciej prezentacji na E³. Nie zmienia to jednak faktu, że są potencjalnymi hitami, nie będąc przy tym kontynuacjami wylansowanych produktów. O pozycję na rynku muszą walczyć niemal od zera.

Dynamika wzrostu pozostała bez zmian i problemy branży również się nie zmieniły. Na pierwszym miejscu nadal jest piractwo. - Nasze badania ujawniły niepokojący fakt związany z piractwem - powiedział Douglas Lowenstein, prezydent IDSA. - 20% graczy PC i 25% graczy konsolowych zgadza się ze stwierdzeniem, że piractwo to nic szkodliwego. Myślę, że nasi dystrybutorzy chętnie zamieniliby się problemami z firmami amerykańskimi - w końcu 20 czy 25% to nie 90.

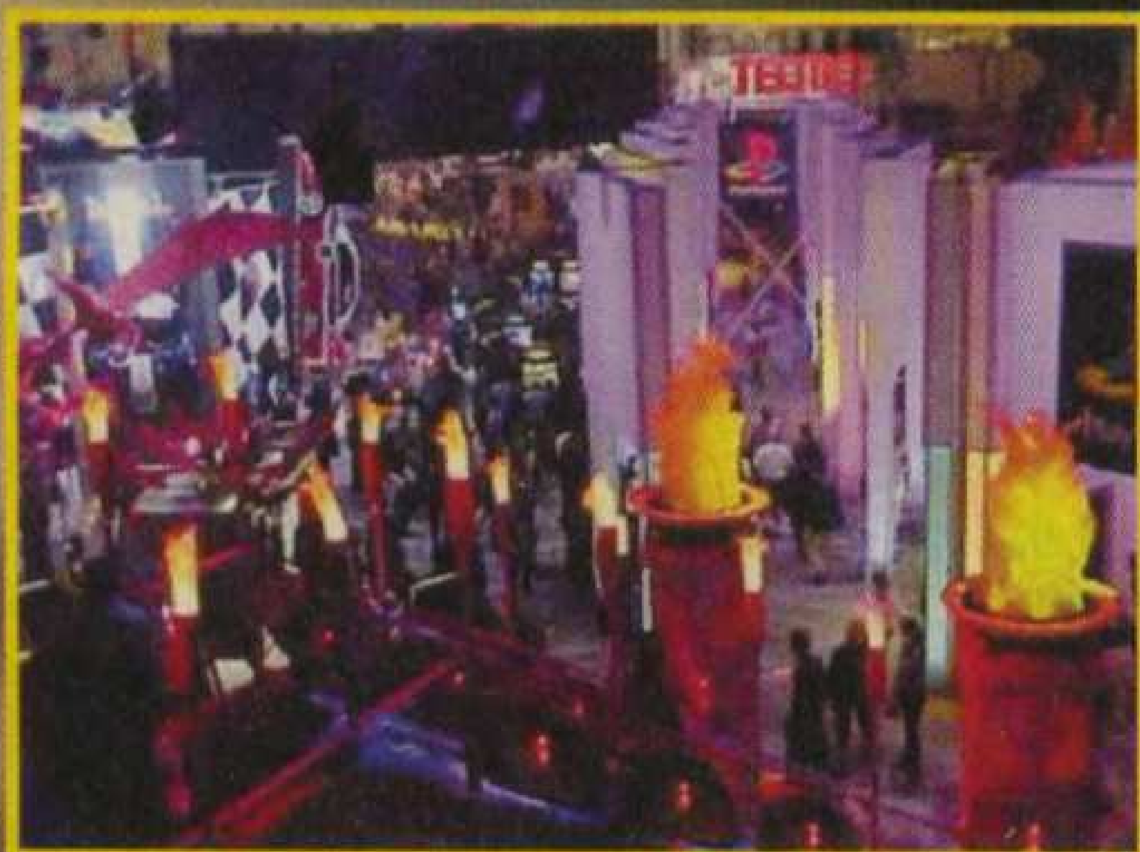
Po strzelaninie w Littleton na drugie miejsce wysunęła się przemoc w grach komputerowych. Prasa popularna obarczyła gry komputerowe winą za brutalizację życia młodzieży. Stanowczo sprzeciwił się temu Dan Trapscott, wygłaszający słowo wstępne przed otwarciem tegorocznych targów. Przyznało mu rację 57% młodzieży ankietowanej przez firmę PC Data, twierdząc, że gry nie są przyczyną przemocy. Zdanie prasy podzielają jednak rodzice ofiar jednej z poprzednich szkolnych strzelanin. Złożyli pozew przeciw firmom komputerowym, odpowiedzialnym, według nich, za śmierć ich dzieci.

Pozostaje mieć nadzieję, że nie dojdzie do precedensu. W Niemczech, co prawda, przemoc w grach jest kategorycznie zabroniona, za to seks dozwolony niemal bez ograniczeń. Seks w purytańskiej Ameryce nie przejdzie. Jeśli więc sąd zabroni pokazywania przemocy w grach, co bulwersującego w nich pozostanie? I co ważniejsze: na kogo wtedy spadnie odpowiedzialność za agresję młodzieży?

Nie ruszający się tym razem z fotela

Sir Haszak







swych dzieci (90% gier w Stanach kupują dorośli).

• • •

David Bowie skomponuje muzykę specjalnie do gry Omicron (Eidos). Piosenkarz wystąpi w niej też jako Boz, członek wirtualnego zespołu muzycznego, grającego w kilku barach miasta.

• • •

W najbliższych miesiącach rozpoczną się prace nad Civilization III, którą **Sid Meier** będzie tworzyć z byłymi współpracownikami z MicroProse (obecnie Hasbro).

• • •

National Academy of Recording Arts and Sciences, przyznająca nagrody przemysłu muzycznego Grammy, potwierdziła, że kompozytorzy muzyki do gier komputerowych będą mogli rywalizować o prestiżową statuetkę. Nowe kategorie nagród zostaną wprowadzone w przyszłym roku, od 42. ceremonii rozdania nagród Grammy.

• • •

Microsoft wyda grę Pandora's Box Aleksieja Pajitnowa, twórcy Tetrisa. Będzie ona zawierała 10 typów zagadek w 350 odmianach. Aby wygrać, trzeba złożyć Puszkę Pandory, rozwiązując przy okazji zagadki.

Microsoft podpisał umowę z **Konami**, na mocy której otrzymał prawa do publikacji gier tej firmy w formacie PC CD-ROM. Konami natomiast będzie wydawać gry Microsoftu na platformy N64, PSX i Dreamcasta. Firmy będą również współdziałać przy przedsięwzięciach multiplatformowych.

• • •

Interactive Magic sprzedał swą część wydającą gry na PC CD-ROM firmie UBI Soft, przekazując jej wszystkie prawa do nadchodzących tytułów. Ubocznym skutkiem tej sprzedaży jest opóźnienie premiery Mortyra, którego dystrybutorem na Zachodzie był iMagic. Nowy termin premiery nie jest jeszcze znany.

• • •

Hasbro przygotowało imponującą kampanię reklamową nowej gry MechWarrior 3. 30-sekundowe spoty reklamowe pojawiać się będą w kinach przed Star Wars Episode I: The Phantom Menace oraz w telewizji.

• • •

THQ podpisało umowę z **MTV** na serię gier prezentujących sporty ekstremalne. Pierwszy tytuł z serii powinien ukazać się tej zimy - najprawdopodobniej będzie o snowboardzie.

ROLE–PLAYING

Final Fantasy VIII

Już niedługo pojawi się FF VIII. Popatrzcie na screeny. Robią wrażenie, prawda? A przecież oprócz fenomenalnej grafiki gra zaoferuje znacznie więcej. Podobnie jak w poprzednich częściach, akcja FF VIII rozgrywa się w dziwnym świecie, w którym magia miesza się z nowoczesną techniką. Powiększono jednak zbiór czarów i zachowań bohatera. Więcej swobody działania, atrakcyjnych rozwiązań, zaskakujących zwrotów akcji – to właśnie przepis na sukces.

Głównym bohaterem jest Squall, żołnierz, który przez przypadek wmieszał się w paskudną aferę (wojnę?) między dwiema potężnymi korporacjami. Szybko okaże się, że nasz



bohater ma więcej wspólnego z rozwojem wypadków, niż mu się początkowo wydawało... Termin: koniec 1999. Producent: SquareSoft. (frogger)



Orcs: Revenge of the Ancients

Orcs to w zasadzie gra strategiczna, ale z silnymi elementami role-playing. Ma bardzo przyzwoity engine 3D, niezły light sourcing, ładnie opracowane modele postaci i fabułę osadzoną w świecie wymyślonym przez Tolkiena. Wcielasz się w dowódcę jednej z licznych grup Orków, służących Sauronowi. Nadchodzą ciężkie czasy – pojawia się niejaki Ancient, uzurpujący sobie prawa do terytorium zajętego przez Saurona. Będziesz musiał stanąć z nim do walki. Do boju poprowadzisz osobiście czterech najdzielniejszych Orków. Będziesz mógł ich uzbroić i wyćwiczyć wedle uznania.

Gra podzielona będzie na wiele misji, większość z nich rozegra się w pobliżu Minas Morgul, gdzie skupiają się działania wojskowe wroga. Na mapce obszaru będziesz obserwo-



wać zarówno postępy własnych oddziałów, jak i kierunek natarcia przeciwnika. Termin: jesień 1999. Producent: Sierra Studios. (frogger)

Vampire: The Masquerade

Tytuł powinien być znany wszystkim wielbicielom RPG, mimo że w Polsce „Wampir" nie zyskał takiej popularności jak w USA. Grę można porównać do Everquest czy Ultima Ascension, podobieństwo jest



jednak tylko powierzchowne. W Vampire pojawia się bowiem... Mistrz Gry, podobnie jak w klasycznych (niekomputerowych) RPG. Dlaczego zdecydowano się na taki krok? Aby urozmaicić rozgrywkę. Twórcy założyli, że komputer nie zapewni graczom takich przeżyć jak prawdziwy MG. Program zawiera więc bardzo rozbudowane mechanizmy, służące do zarządzania scenariuszem (fabułą) i wyglądem otoczenia. Edytory do przygotowywania nowych przygód mają być proste i przyjemne w obsłudze.

A jak to będzie wyglądało od strony gracza? Piękna grafi-



ka 3D, rozległy świat, niekonwencjonalne przygody. Rozgrywki będzie pilnować prawdziwy Mistrz Gry, a nie bezduszna maszyna, niektóre zachowania – popularne m.in. w sieciowym Diablo (np. zabijanie nowicjuszy) – będą więc bezlitośnie tępione. Producenci planują wyszkolenie grupy osób, które zajmą się profesjonalnym prowadzeniem gier, gdy wystartuje internetowy serwer Vampire: The Masquerade. Termin: jesień 1999. Producent: Activision. (frogger)

Cutthroats: Terror on the High Seas

Akcja Cutthroats toczyć się będzie w XVII wieku – złotym okresie okrętów żaglowych i niegrzecznych chłopców napadających na nie, czyli piratów. Podobnie jak w Pirates!, rozgrywkę zaczynasz z mizernym, słabo uzbrojonym okrętem i bandą szczurów lądowych w

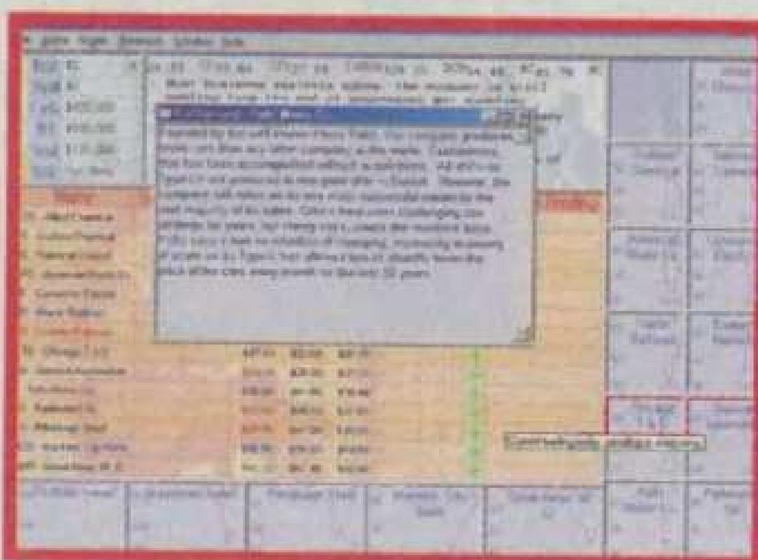


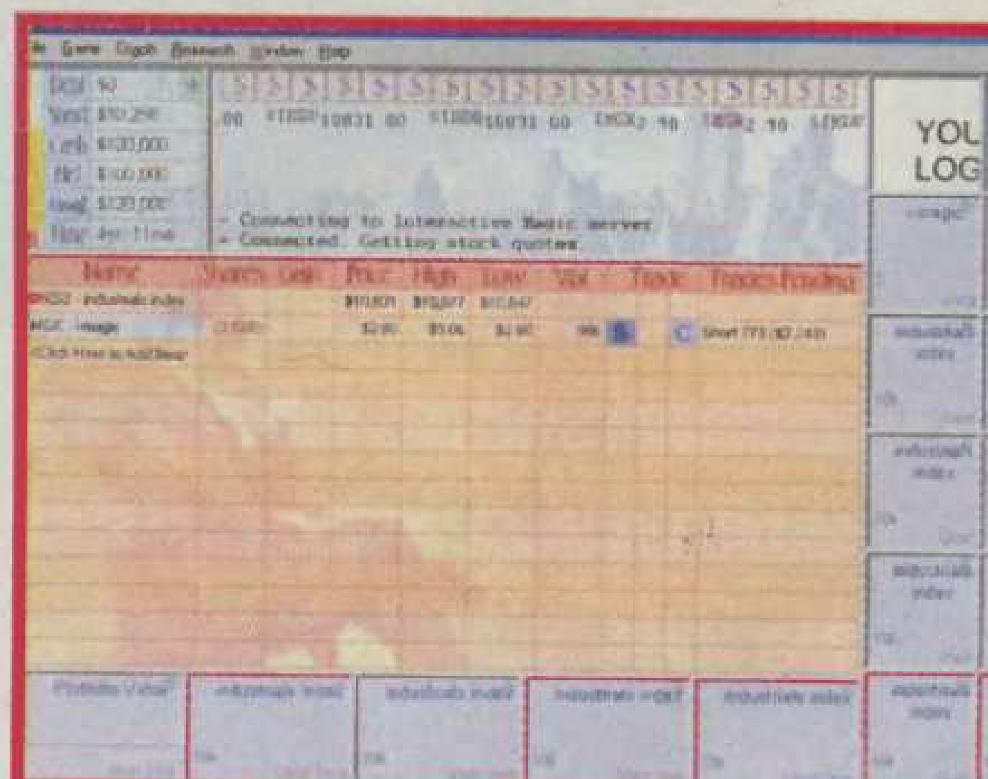


roli załogi. Jeżeli wykażesz się sprytem i odwagą, ta sytuacja wkrótce radykalnie się zmieni. Porywanie statków, rabowanie nadbrzeżnych miast, knucie spisków z lokalnymi gubernatorami – to tylko część atrakcji czekających Cię w Cutthroats. Warto wspomnieć, że w grze występują postacie oraz miejsca historyczne, dzięki czemu wydaje się bardzo realistyczna. Termin: koniec 1999. Producent: Eidos. (frogger)

Wall Street Tycoon

Jeżeli seria Sim wydawała Ci się skomplikowana, musisz szybko zmienić poglądy. Wall Street Tycoon jest bowiem znacznie trudniejszy. Większość czasu spędzisz na przeglądaniu wyników finansowych prezentowanych w formie tabel. Od słusznych decyzji prezesa (czyli Twoich) zależeć będzie los firmy na giełdzie. Nie da się ukryć, że to gra tylko dla wtajemniczonych. Żadnych graficznych fajerwerków, żadnej grafiki 3D. Grać można w kilku specy-





ficznych okresach historycznych (krach lat 20., II wojna światowa, nowoczesny rynek). W zależności od scenariusza trzeba stosować zupełnie inne taktyki. Wall Street Tycoon oferuje też scenariusze losowe, generowane przez program. Chyba najbardziej interesująca jest opcja gry przez Internet – potrzebne dane ściągane są z prawdziwych serwerów światowych korporacji. Termin: jesień 1999. Producent: iMagic Games. (frogger)

Real Time Strategy

Black & White

Jako młody mag odwiedzasz prześliczną krainę mlekiem i miodem płynącą, w której w zgodzie żyje wiele plemion: Aztekowie, Afrykanie, Japończycy, Tybetańczycy, Egipcjanie. Wraz z Tobą przybywają inni magowie i osiedlają się w położonych w odosobnieniu cytadelach. Część ma dobrotliwy stosunek do ludności krainy, chce ją chronić i nieść pomoc, część usiłuje wymóc posłuszeństwo terrorem. Potęga czarów zależy bowiem od liczby wiernych oddających cześć magowi, rodzaj zaklęć – od plemienia (każde będzie miało unikalny zestaw).

Tak zaczyna się akcja nowej gry przygotowywanej przez firmę Petera Molineux, Lionhead. To RTS w stylu god game. Gracz będzie zabiegał o poparcie ludów oraz rzucał czary przeobrażające zwierzęta czy nawet rośliny w tytanów – osiągających ogromne rozmiary i stanowiących podstawową siłę bojową. Będzie wychowywał tytanów, karząc za złe zachowanie, a wynagradzając – za dobre.



Czary w bitwie rzucane są w sposób nietypowy. Gracz może przewidzieć, jakim zaklęciem posłuży się przeciwnik i właściwie zareagować. Zaklęcia rzuca się za pomocą odpowiednich gestów (Lionhead opracował technikę ich rozpoznawania – Gesture Recognition). Siła czaru zależeć ma od precyzji wykonania magicznego gestu. Termin: koniec 1999. Producent: EA. (SH)

Tridonis



Gra polskiej grupy Alien System nie ma superoryginalnej fabuły (konflikt Ziemian z Obcymi), ale – według autorów – będzie wyjątkowa dzięki zaawansowanej Sztucznej Inteligencji. SI wykorzystywać ma algorytmy FUZZY LOGIC, stosowane do niedawna jedynie w wojskowych systemach dowodzenia. Komputer będzie więc równoprawnym przeciwnikiem gracza, obaj będą dysponować takimi samymi zasobami i informacjami początkowymi. Płynnie regulowany (także podczas gry) poziom trudności będzie zmieniał jedynie czas reakcji SI na informacje napływające z pola bitwy.

Dla twórców gry ważny był także realizm. Sposób zadawania uszkodzeń, rozprzestrzenianie się pożarów, użyteczność broni w zależności od rodzaju celu – to wszystko ma być wierną symulacją rzeczywistości.

W grze znajdą się 24 misje rozgrywane w 4 sceneriach (Góry Skaliste, Europa, pustynia, miasto), około 50 pojazdów (w tym m.in. czołg średni PT-91 Twardy) i 30 budynków. W miarę rozwoju akcji, broń Ziemian będzie coraz bardziej różnić się od rzeczywistej. W Tridonis dostępny będzie 8-osobowy tryb multiplayer. Termin: jeszcze nie znany. Producent: L.K. Avalon. (PC)

PRZYGODÓWKI

Arcatera





Przedstawicielka prawie już wymarłego gatunku przygodówek „point & click". Akcja toczy się w krainie zwanej Arcatera, gdzie organizacja czcicieli Szatana usiłuje dobrać się do skóry prawowitemu księciu i pogrążyć królestwo w chaosie. Masz trzy tygodnie, aby wykryć i udaremnić diaboliczny spisek. Arcatera będzie się wyróżniać wielowątkowym, nieliniowym scenariuszem, zaś postacie zachowywać bardzo realistycznie dzięki nowym algorytmom Sztucznej Inteligencji. Gra zawierać ma ponad 100 szczegółowo opracowanych lokacji oraz ponad 150 postaci NPC. Termin: koniec 1999. Producent: Ubi Soft Entertainment. (frogger)

Schizm: Mysterious Adventure

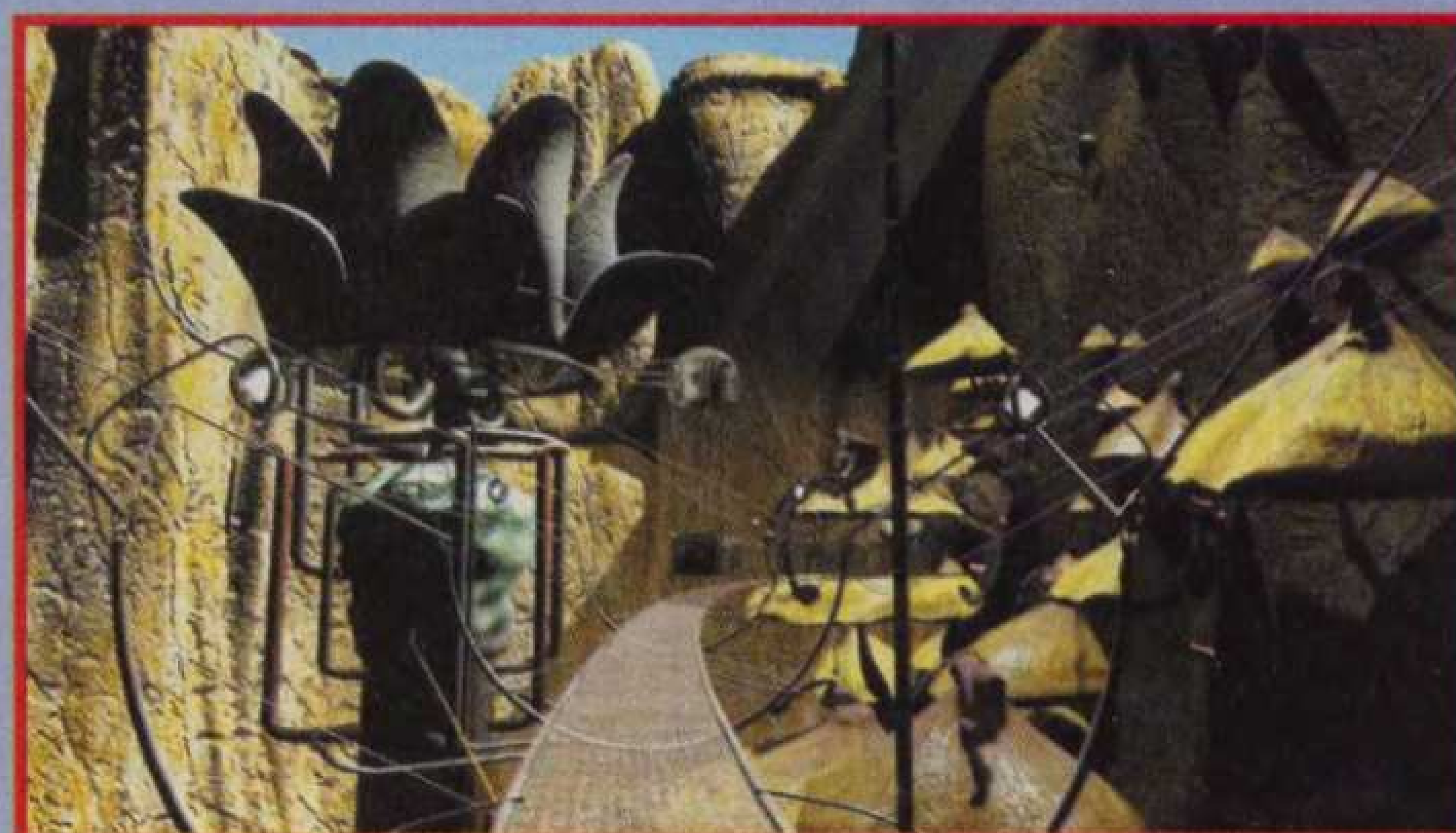
Twórcy Reah pracują nad nową grą. To też będzie przygodówka FPP, wykorzystująca engine V-Cruise i utrzymana w klimacie Mysta. Scenariusz napisany przez znanego pisarza SF, Tomasza Kołodziejczaka, zakłada nieliniową fabułę (większość zagadek można rozwiązywać w dowolnej kolejności) i równoczesne prowadzenie dwóch bohaterów, którzy poznają świat niezależnie od siebie, choć przy rozwiązywaniu niektórych zadań będą musieli współpracować. Bohaterowie odwiedzą latające miasto balonów, tajemnicze podziemia, opuszczone miasto przemysłowe i płynący po morzu organiczny statek kosmitów.

Fabuła gry będzie zagadkowa, lokacje – opustoszałe. Gdzieniegdzie pojawią się postacie, dla których dialogi przygotowuje znany australijski pisarz, Terry Dowling. Klimat zapewnić ma muzyka ambient zapisana w formacie MP3 oraz efekty dźwiękowe, wykorzystujące standard EAX. Gracz będzie rozwiązywać łamigłówki mechaniczne, logiczne, dźwiękowe i klasyczne z wykorzystaniem



przedmiotów – inną metodą niż próbowanie wszystkiego na wszystkim. Jeśli w danej lokacji przedmiot będzie mógł zostać użyty, zostanie podświetlony.

Gra przygotowywana jest w formacie DVD-ROM. Powstanie wersja CD-ROM, ale będzie okrojona w stosunku do oryginału. Termin: przełom 1999/2000 Producent: LK Avalon. (PC)



Prezenty na wakacje, prezenty pod choinkę

W ubiegłym miesiącu Temat Numeru poświęciliśmy zapowiadanym na najbliższą Gwiazdkę (i jej okolice) nowościom, ale z braku miejsca mogliśmy przedstawić tylko kilkanaście tytułów z niektórych gatunków. Czas więc kontynuować tak rozpoczętą pracę, zwłaszcza że śledzenie tego, co firmy mają „na warsztacie", jest zajęciem naprawdę ekscytującym.

Budować i niszczyć

Galactic Conquest to program, który ma przypominać Star Control 3 i łączyć elementy gry akcji oraz strategii, wzbogacone interesującą fabułą. Gracz może wcielić się w przedstawiciela jednej z czterech ras, które walczą o panowanie nad Galaktyką. Według autorów jedną z podstawowych zalet Galactic Conquest mają być scenariusze tworzone losowo, co oznacza na przykład inne rozmieszczenie ważnych dla przebiegu walki artefaktów, obecność (lub nie) odmiennych kosmicznych ras oraz to, czy będą zachowywać się przyjaźnie, neutralnie, czy wrogo.

Gracz będzie nawiązywał kontakty z czterema z pięciu ras, a są nimi T'ganthowie, Ptashowie (porozumiewający się za pomocą kolorów), Humindzi (pół kobiety, pół maszyny), Izmani oraz Terranie. Poza tym znajdziemy w kosmosie osiem innych ras, którymi nie można sterować. Ukończenie każdego scenariusza będzie wymagać odnalezienia specjalnego Klucza do Portalu, obdarzonego niemiłą właściwością zmiany miejsca pobytu, a nawet wyglądu! Jednym z najważniejszych zadań gracza stanie się poszukiwanie antycznych artefaktów. W grze będzie ich około setki, ale tylko kilkanaście dostępnych w danym scenariuszu.

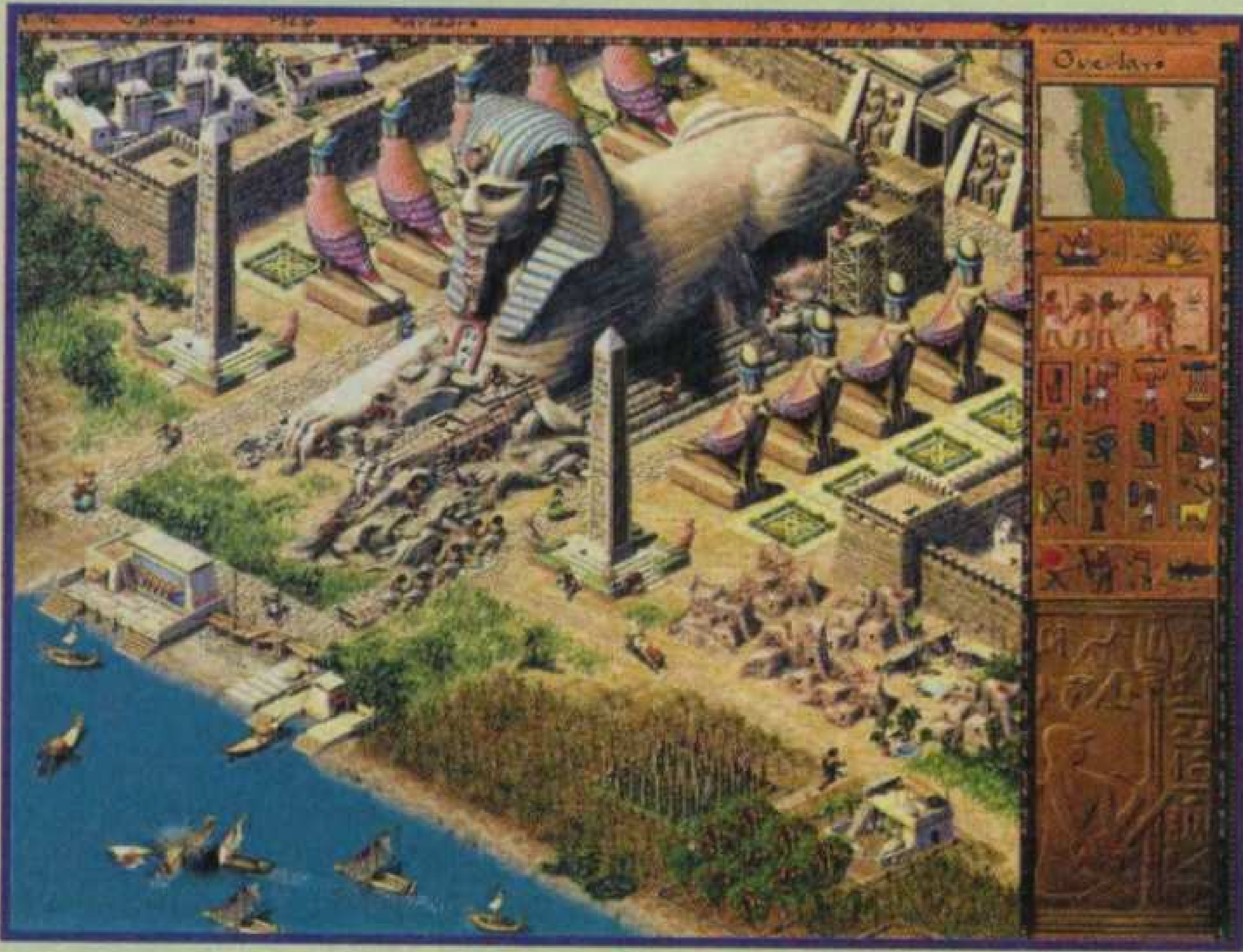
Miłośników serii Warlords zachwyci zapewne fakt, że SSG pracuje nad czwartą odsłoną gry, zatytułowaną Warlords Battlecry. Przyczyna, dla której gra nie będzie nazywać się po prostu Warlords IV, jest prosta. Warlords Battlecry ze strategii turowej zmienia się bowiem w strategię czasu rzeczywistego. Nie jest to nowy pomysł, gdyż SSG swego czasu stworzyła testową wersję Warlords III, której akcja toczyła się w czasie rzeczywistym. Poza tą istotną zmianą pozostało wiele elementów charakterystycznych dla serii: dziewięć ras, szesnaście klas bohaterów, kampania z linią fabularną (grę można skończyć po stronie Zła lub Dobra), możliwość „przenoszenia" bohaterów z jednego scenariusza do następnego.

W Warlords Battlecry zadaniem gracza będzie podbicie świata podzielonego na prowincje. Zdobycie każdej prowincji przynosi odpowiednie profity w złocie, kamieniu, metalu i kryształach, jednak nie trzeba się trudzić ich zbieraniem. Podbita prowincja automatycznie odprowadza dobra do skarbca. Istotną rolę odegra magia: będziemy mogli nauczyć się ponad 80 zaklęć z ośmiu magicznych kanonów.


Warlords Battlecry


The Sims

Być może jestem w błędzie, ale wydaje mi się, że popularność simów już przeminęła i nigdy żadnym SimCity nie będziemy się już pasjonować tak, jak pierwowzorem. Nie znaczy to, że simy nie będą powstawać. Najlepszym przykładem jest firma Maxis (czy nie powinni zmienić nazwy na SIMaxis?), która pracuje nad grą zatytułowaną po prostu The Sims. Gracz zmienia się w niej w boga (a raczej bóstwo), dyrygującego poczynaniami mieszkańców wirtualnego świata – dlatego grę nazwano nawet „tamagotchi dla dorosłych". Może kierować ich karierami i życiem, sprawić, że się zakochają, a nawet, że będą mieli dzieci. Może kupić im domy i wyposażyć je. Istnieje też „ciemna strona": można popchnąć swych wirtualnych podopiecznych na drogę zbrodni i zmusić do popełniania przestępstw.


Pharaoh

W fascynujący świat starożytnego Egiptu przeniesie nas gra Pharaoh firmy Impressions. Warto zauważyć, że Impressions to twórca rewelacyjnej serii Caesar, a Pharaoh ma być jej swego rodzaju prequelem, wykorzystującym engine Caesara III. Podobnie jak w grach z czasów imperium rzymskiego, naszym zadaniem będzie rozbudowa małej egipskiej wioski w tętniącą życiem i bogatą metropolię. Liczne kłopoty będą sprawiać sami mieszkańcy, których nadzieje i oczekiwania należy spełniać, by powiększyć populację, podnieść dochody z podatków i uniknąć buntów. Podobnie jak w historycznym Egipcie dodatkową komplikacją stanie się uzależnienie gospodarki od cyklu wylewów Nilu.


Seven Kingdoms II

Świat walki, a jednocześnie świat handlu, wynalazków technicznych, budowania, szpiegostwa i dyplomacji – oto Seven Kingdoms, która niedługo już doczeka się kontynuacji. W Seven Kingdoms II gracz ma szansę stanąć na czele jednej z dwunastu cywilizacji (Wikingowie, Japończycy, Chińczycy, Grecy, Rzymianie, Mongołowie, Kartagińczycy, Persowie, Egipcjanie, Normanowie, Celtowie i Indianie). Każda z tych cywilizacji jest zróżnicowana zarówno pod względem prezentacji graficznej, jak i możliwości, jakie uzyskuje gracz podczas kampanii. Wspólnym

zadaniem jest zniszczenie wojowniczej nacji Frythanów.

Gracz może stanąć również po przeciwnej stronie i zobaczyć, jak wygląda kierowanie rasą, która za swój cel postawiła szerzenie zagłady, a handel i dyplomacja absolutnie jej nie interesują. Tu nagroda jest przyznawana za zabijanie niewinnych (sterujący ludźmi gracz jest za to karany), a im więcej ich się zlikwiduje, tym silniejsza staje się własna nacja.

W Seven Kingdoms II dostrzeżemy elementy role-playing: jednostki będą podlegać modyfikacjom, a najsilniejsze z nich będzie można przenieść do następnych scenariuszy wraz z pozyskanymi artefaktami. Pojawią się również bohaterowie (przyciągnie ich do gracza jego sława), którzy mają zdolności zarówno bitewne, jak i dowódcze. Seven Kingdoms II zaoferuje dwie graficzne opcje przedstawienia świata. W jednej budynki i jednostki będą większe, w drugiej zostaną zminiaturyzowane.

Krwi, krwi, krwi!


No One Lives Forever

Oczywistą prawdę, że „nikt nie żyje wiecznie", potwierdza firma Monolith tytułem przygotowywanej właśnie gry No One Lives Forever, która według ambitnych zamierzeń twórców ma łączyć najlepsze cechy Half-Life i Thief. Gracz wciela się tu w postać szpiega z lat sześćdziesiątych i musi wypełnić 33 misje, w których główną rolę odgrywa nie szybkie i celne strzelanie (choć i te umiejętności się przydają), ale spryt oraz umiejętność posługiwania się wieloma gadżetami rodem z pracowni Q, znanego z filmów z Jamesem Bondem. Gracz będzie czołgać się, biegać, ukrywać, dezaktywować wrogie urządzenia, a wszystko w obawie, że czujni strażnicy usłyszą, iż dzieje się coś niepokojącego. Monolith w produkcji gry wykorzysta swój nowy engine, będący ulepszoną wersją LITH znanego z Shogo. W odróżnieniu od Thiefa NOLF zaoferuje opcję gry wieloosobowej zarówno w trybie „cooperative", jak i „deathmatch".


Half-Life: Opposing Force

Half-Life zrobił taką karierę, że autorzy innych gier przyznają się do wzorowania na nim, zaś ponad 30 światowych mediów uznało go za Grę Roku. Nic więc dziwnego, że Sierra i Gearbox Software przygotowują dodatek do tego programu. Half-Life: Opposing Force przedstawia bardzo interesujący pomysł. Oto gracz wciela się w jednego z żołnierzy – przeciwników bohatera z gry-matki, zaś jego zadaniem jest zniszczenie wrogiej rasy Obcych, nazwanej rasą X. Niestety, zostaje oddzielony od kumpli i musi samotnie stawić czoło wrogiemu środowisku. W czasie walki dysponować będzie nie tylko standardowym ekwipunkiem żołnierza, ale również bronią eksperymentalną, a także tajemniczymi urządzeniami Obcych. W trakcie penetrowania bazy spotka zarówno wrogów, jak i osoby przyjaźnie nastawione.


Urban Chaos

W grze Urban Chaos wcielimy się w stróża, a raczej stróżów sprawiedliwości, gdyż gracz może kierować poczynaniami dwóch policjantów: Darciego i Ropera. Urban Chaos to gra, w której postać widzimy tak jak w typowych TPP, a twórcy baczną uwagę zwrócili na fajerwerki graficzne: cienie, światła, a także zmieniającą się pogodę oraz pory dnia i nocy. Bohaterowie Urban Chaos będą mogli kontaktować się z ponad czterdziestoma postaciami napotkanymi w świecie gry, korzystać z samochodów i motocykli, a przede wszystkim zmierzyć się ze światem przestępczym, używając broni służącej zarówno do walki wręcz, jak i na dystans. Gracza czeka 30 misji, a także tryb multiplayer.


Alien Resurrection

Alien: Resurrection to gra z gatunku action adventure. Miejscem akcji jest oczywiście Auriga oraz statek wojskowy z tajnymi laboratoriami badawczymi na pokładzie. Do wyboru mamy 5 postaci – Ripley, Johnera, Call, Christie i DiStephano. Fabuła będzie rozbudowana w stosunku do oryginału. Oprócz miejsc (obszarów), które widzieliśmy w filmie, będzie kilka takich, które nigdy się w nim nie pojawiły, oraz dwa, które zostały usunięte z końcowego skryptu.

Naszym głównym zadaniem jest oczywiście opanowanie sytuacji na statku i rozprawienie się z Obcymi, którzy grasują po pokładzie. Na dobitkę po Auridze plącze się siedem „złych" klonów Ripley, z którymi należy zrobić porządek. Alien: Resurrection składać się będzie z 10 rozległych poziomów. Ponoć oprócz elementów czysto zręcznościowych gra zawierać ma łamigłówki i inne elementy przygodowe. Gracz używać będzie broni bliskiego i dalekiego zasięgu oraz urządzeń w rodzaju miotaczy płomieni czy zamrażaczy, które trzeba odpowiednio rozstawić, aby powstrzymać szturm Obcych. Dodatkową atrakcją jest fakt, że w grze usłyszymy głosy i efekty dźwiękowe z filmu.


Unreal Tournament

Jednym z najgłośniejszych shooterów ostatnich miesięcy, a jednocześnie grą, która otworzyła nowy rozdział w historii FPS, był Unreal. Epic Games zamierza kontynuować dobrą passę, tworząc Unreal Tournament. W wersji jednoosobowej zadaniem gracza będzie przejście 35 lokacji zaludnionych przez obdarzone wysoką inteligencją boty. Znajdziemy się między innymi na pokładzie starożytnego statku Obcych, w nowoczesnym pociągu, a także w górskim zamczysku. W wersji wieloosobowej będziemy mogli zagrać w Capture the Flag, Assault (gracze są podzieleni na Obrońców i Napastników – ci drudzy muszą w określonym czasie zdobyć bazę tych pierwszych), Domination (każdy zespół graczy musi opanować jak najwięcej tzw. Control Points), Tournament, Novice Mode (boty będą nieco wolniejsze i zadadzą mniejsze obrażenia), Hardcore Mode (odwrotność Novice Mode) oraz kilka innych.

W Unreal Tournament będziemy mogli używać paru nowych broni. Pierwsza z nich to Translocator, który pełni rolę nie tylko oręża, ale i środka poruszania się (działa tak, jak czary w role-playing: zarzuca się „kotwicę" i wraca do niej). Następną bronią będzie Redeemer – rakieta nuklearna, czyniąca koszmarne zniszczenia. Dalej idzie Pulse Blaster, wysyłający pociski energetyczne, i IMPACT Hammer. Specjalne znaczenie w grze mieć będzie bardzo zaawansowana inteligencja botów. Będą zachowywać się jak normalni gracze: korzystać z wind, pływać, otwierać drzwi, posługiwać się specjalnym ekwipunkiem, takim jak


Amen

azbestowe czy antytoksyczne kombinezony, będą znajdować broń oraz wyszukiwać najbezpieczniejsze miejsca do odpoczynku, a także ukrywać się w miejscach, z których można prowadzić ostrzał snajperski.

Będą umiały współpracować ze sobą i działać jako zespół. Gracz przed rozpoczęciem zabawy określi niektóre cechy bota, takie jak zręczność, styl walki czy ulubiona broń.

Poza wyżej wymienionymi tytułami już niedługo spodziewać się możemy dawno oczekiwanego programu firmy Cavedog, zatytułowanego Amen. W tej grze FPP przeniesiemy się w XXI wiek i wcielimy w rolę komandosa o kryptonimie Bishop 6, który ma nieszczęście żyć w czasach, kiedy ludzkość stoi na krawędzi zagłady.

Dogonię Cię



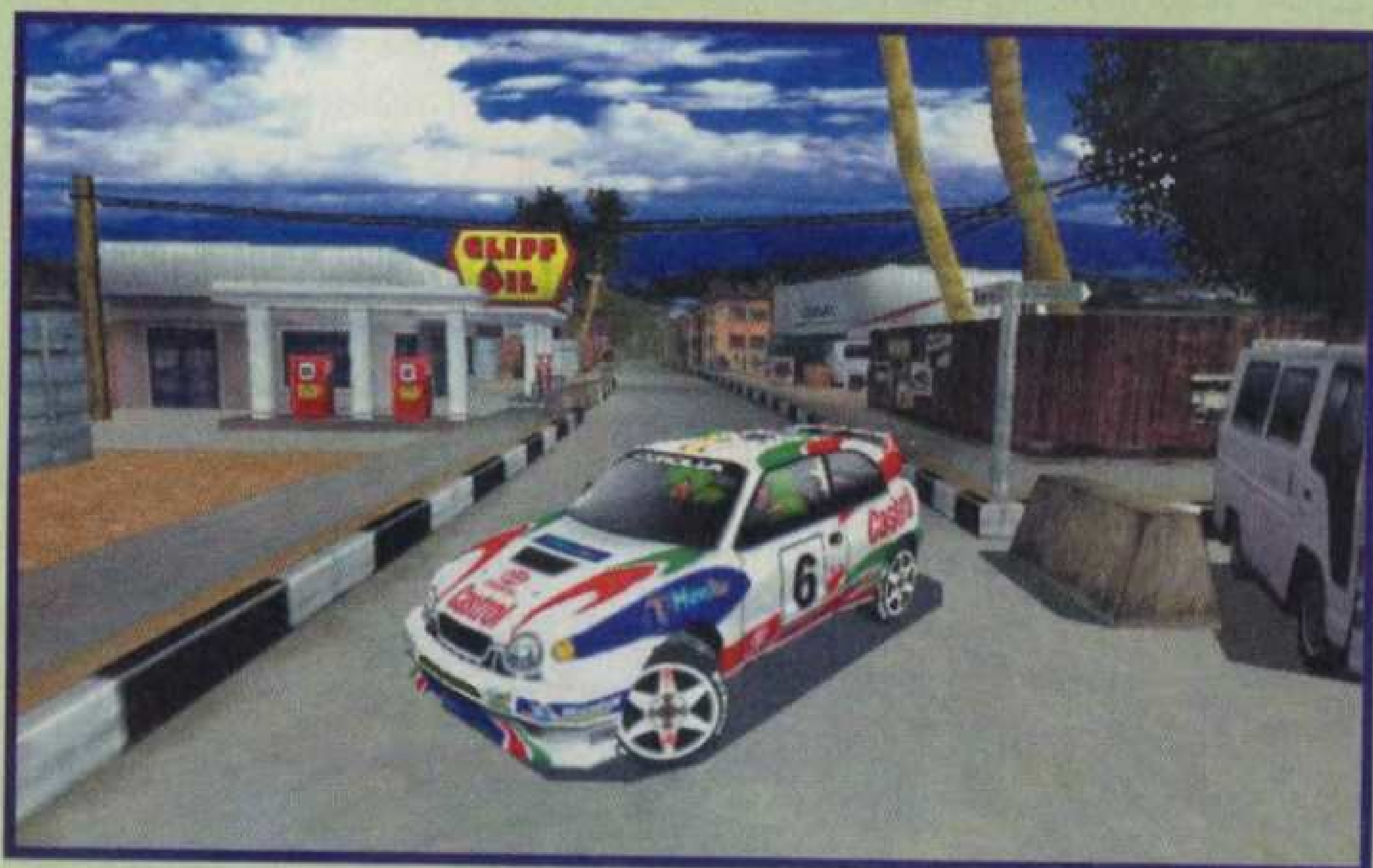
Test Drive 6

Ostatnio obserwujemy istny wysyp wszelkiego rodzaju wyścigów, niezależnie od tego, czy mają one więcej cech symulatora, czy też zbliżają się raczej do gier zręcznościowych. Już po raz szósty zobaczymy program z serii Test Drive, stworzony przez Accolade, który ma jednak prezentować się lepiej od poprzedników zarówno od strony graficznej, jak i merytorycznej.

Znana z gry Motorhead szwedzka firma Digital Illusions zaprezentuje program zatytułowany Rally Masters, który imponuje przede wszystkim liczbą torów (51!) i typów samochodów (22) oraz kierowców (23). Rally Masters oferuje doświadczonym graczom ponad 25 godzin rozgrywki, koniecznych do zakończenia wyścigów w trzech możliwych trybach. Szwedzcy autorzy szczególną wagę przywiązują do grafiki. Modele samochodów zostały przeniesione z oryginalnych projektów inżynierskich. Następnie zredukowano liczbę wielokątów ze 100 tysięcy do około tysiąca. Będziemy mieli okazję ścigać się w sześciu różnych środowiskach, na trzech poziomach trudności. Digital Illusions przygotowuje ponadto Swedish Touring Car Championship, mający być skandynawską wariacją TOCA.



Trans-Am Racing



Rally Masters

Do pięknego świata końca lat 60. przeniesie nas gra Trans-Am Racing 1968–1972. Będziemy mogli spróbować swych sił na 12 słynnych amerykańskich torach, takich jak Road America, Lime Rock czy Mount-Tremblant. Każdy z nich zostanie przygotowany z perfekcyjną dbałością o szczegóły, gdyż autorzy opracowali grę w oparciu o archiwalne relacje filmowe, materiały fotograficzne, mapy oraz diagramy. Gracz będzie miał szansę zasiąść za kierownicą 13 autentycznych krążowników szos z tamtych lat, takich jak Mustang, Firebird, Barracuda, Camaro. Charakterystyka i zachowanie na drodze każdego z nich będą zgodne z rzeczywistością.

Dbałość o realia jest aspektem, na który twórcy T-AR zwracają szczególną uwagę, pragnąc, by gracz czuł, że prowadzi prawdziwy pojazd. Samochody nie tylko poruszać się będą zgodnie z prawami fizyki, ale pojawią się w nich kłopoty z funkcjonowaniem urządzeń, wpływające na mechanikę jazdy, a kolizje spowodują wymierne straty (uszkodzenia będzie można naprawiać w czasie postoju w pit-stopach). Inteligencja rajdowców sterowanych przez komputer ma być na wysokim poziomie – będą się różnić zachowaniem na torze i stylem prowadzenia auta. Z opcji gry wieloosobowej może skorzystać do 16 osób.



Demolition Racer

Realistyczne podejście do rajdowego tematu z całą pewnością nie będzie charakteryzować programu Destruction Racer przygotowywanego przez firmę Accolade, a reklamowanego jako „ideowy następca" Destruction Derby. Tu gracz może zmierzyć się z przeciwnikami na 12 torach i zasiąść za kierownicą 16 samochodów. Destruction Racer wzbogacony zostanie o wątki ekonomiczne, gdyż zwycięstwa w turniejach pozwolą na zakup lepszego pojazdu i startowanie w wyższych ligach, gdzie i nagrody będą bardziej okazałe. Opcja wieloosobowa pozwoli na zabawę na jednym komputerze z podziałem ekranu na dwie części (split screen). Jak sam tytuł gry wskazuje, autorzy skoncentrowali się na pokazaniu, jak wiele zniszczeń może uczynić tak drobna rzecz jak samochód, stąd też szczególną wagę przywiązano do efektownego ukazania kolizji i wypadków.



Grand Prix 500

Rajdowcy przedkładający dwa kółka nad cztery też otrzymają coś dla siebie, a to za sprawą firmy MicroProse, która w porozumieniu z federacją motocyklową przygotowuje grę Grand Prix 500. Znowu będziemy mieć do czynienia z programem maksymalnie koncentrującym się na wiernym oddaniu realiów. Zarówno motocykle, tory, jak i kierowcy będą odwzorowaniem tego, co mogliśmy spotkać na torach Formuły 500 w poprzednim sezonie.

Mój twardy dysk jest wypchany materiałami o powstających właśnie grach. Trudny był wybór tych kilkunastu tytułów, jakie mogłem Wam zaprezentować w tym i poprzednim numerze, zważywszy, że nie powinien to być tekst na temat: „na co czeka Jacek Piekara" (bo wtedy ograniczyłbym się, z małymi wyjątkami, do RPG i RTS). Następne materiały będę prezentował w kolejnych numerach, już w formie klasycznych nowości.

Jacek Piekara

Szybka piłka

Narodziny Federacji

Kyle Brink, projektant z firmy MicroProse, opowiada o tworzonej przez siebie grze Star Trek Birth of the Federation. Ten zagorzały fan Star Treka był współtwórcą Star Trek: Final Unity i Star Trek: Generations.

Jaka jest Twoja ulubiona seria „Star Treka"?

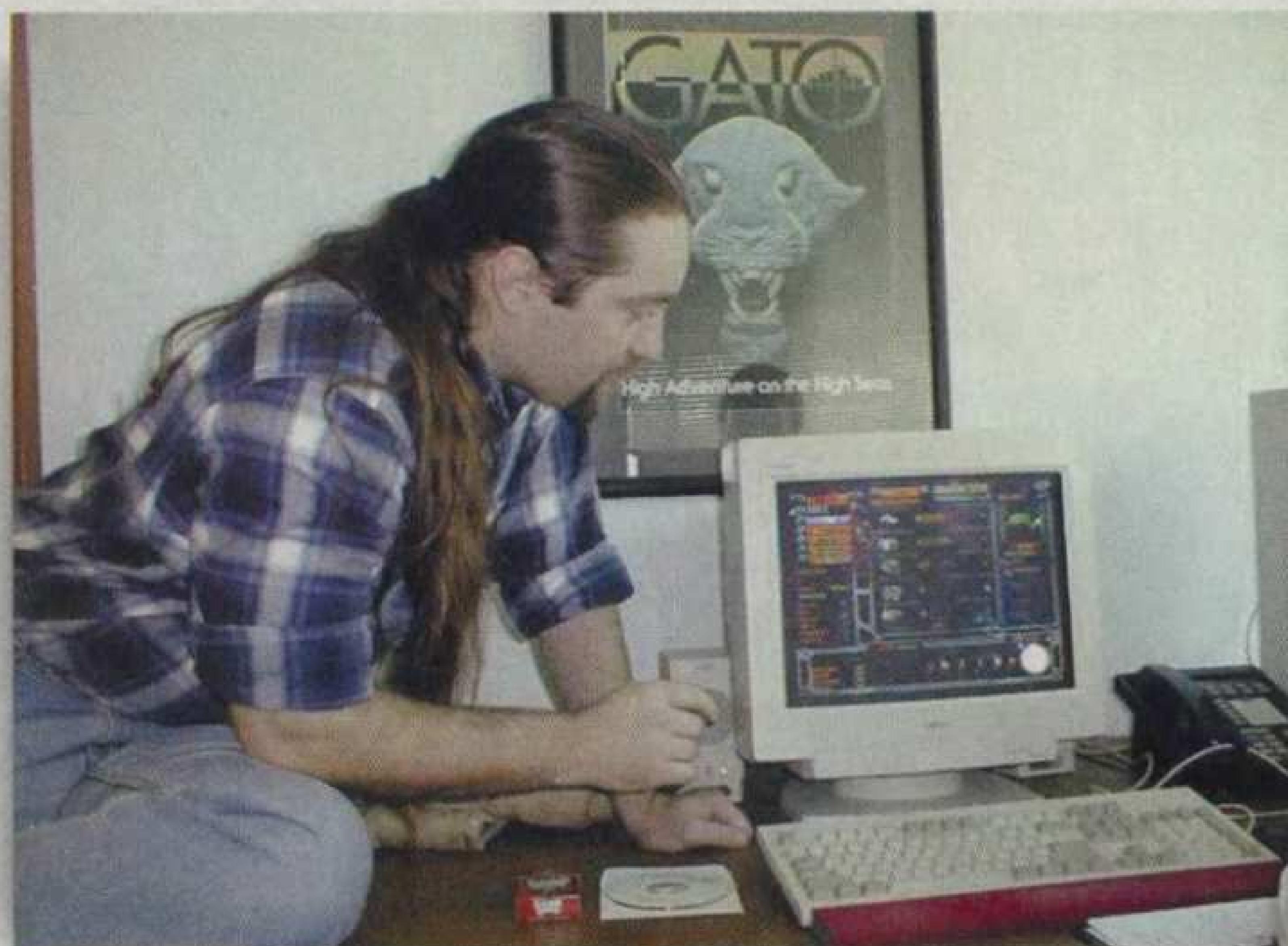
– „The Next Generation". Jest najbliższa klasycznemu ideałowi, po prostu taka, jaki powinien być „Star Trek". „Deep Space 9" powinno się nazywać „Deep Space 90210", bowiem postacie są tak przejaskrawione, że wyszła z tego opera mydlana. Filmy są albo beznadziejne, albo osiągają poziom lepszego odcinka.

Czy spadająca oglądalność „Star Treka" w telewizji amerykańskiej zagraża jego bytowi?

– Oglądalność ustabilizowała się już, to znaczy dalej spadać nie będzie. Poza tym powtórki filmów kinowych są dość dobrze przyjmowane przez publiczność. Na miejscu Paramount Pictures odczekałbym trochę, żeby później uderzyć z jakąś świetną nową serią. Być może przyszłość „Star Treka" należy bardziej do komputerów niż do telewizji.

Dlaczego rok temu zrezygnowaliście z wydania gry do filmu „Star Trek First Contact"?

– Zgodnie z naszą umową licencyjną, mieliśmy prawa do jeszcze jednej gry z serii Star Trek. Z First Contact było duże opóźnienie, ponieważ bardzo późno udostępniono nam szczegóły dotyczące filmu. Tymczasem engine gry był już przestarzały. Zrezygnowaliśmy więc z dalszych prac nad First Contact i zajęliśmy się stworzeniem Birth of the Federation.



Być może przyszłość Star Treka należy bardziej do komputerów niż do telewizji.

(PCP)

Birth of the Federation

Kolejną miłą niespodziankę dla Trekkies (fanów Star Treka) – Birth of the Federation, turową grę strategiczną przygotowuje firma MicroProse. Akcja BotF rozpoczyna się w czasach poprzedzających wydarzenia przedstawiane w filmach, w początkowej fazie lotów międzysystemowych. Gracz będzie mógł wcielić się w postać przywódcy jednej z pięciu ras: Federacji, Klingonów, Ferengi, Cardassian oraz Romulan. Każda obdarzona jest właściwymi sobie zaletami oraz wadami. Federacja nie dysponuje specjalnymi uzdolnieniami. Ferengi przodują w sprawach handlu, Klingoni są mistrzami walki, a Romulanie potrafią wspaniale wykorzystywać zdolności szpiegowskie i technologie maskujące ich jednostki. Cardassianie natomiast stawiają na szybki, bezlitosny rozwój ekonomiczny.

Birth of the Federation wielu osobom przypomina słynną Master of Orion 2. Podobnie jak w znanym hicie, tak i w opowieści ze świata Star Treka gracz będzie eksplorował galaktykę, urbanizował planety, ustalał podatki, zarządzał zasobami naturalnymi, prowadził badania naukowe, uczestniczył w grach dyplomatycznych oraz, oczywiście, stawiał czoło wrogom na polach kosmicznych bitew.





Zgodnie z duchem Star Treka, preferowany jest pokojowy rozwój, wojna to ostateczność. No, chyba że dowodzimy Klingonami :-)

Zgodnie z duchem Star Treka, prowadzenie wojny nie będzie w grze celem samym w sobie, lecz jedynie „przedłużeniem dyplomacji".

Gracz wiele uwagi poświęci badaniom kosmosu, odnajdywaniu nowych światów, kontaktom z ponad 30 rasami zamieszkującymi galaktykę (pojawią się m.in. Vulcanianie i Andorianie). Nawet odeprze inwazję Borgów!

Bardzo ważne będą badania służące do udoskonalania floty, która może się składać z ponad 50 rodzajów okrętów. Z jednostek utworzone będą floty bojowe, realizujące wyznaczone zadania: patrolowanie, ataki na szlakach handlowych i trasach zaopatrzeniowych, potyczki z nieprzyjacielską flotą. W bitwach (widok 3D) gracz będzie mógł samodzielnie sterować okrętami w podzielonej na tury rozgrywce lub pozwolić komputerowi na zadecydowanie o wyniku starcia.



W BotF będzie dostępny tryb rozgrywki wieloosobowej przez Internet, kabel oraz modem (do 5 graczy).

„Intuicyjny interfejs sprawi, że w Birth of the Federation będzie mógł zagrać każdy miłośnik Star Treka. Jednocześnie zaś zagorzali gracze pokochają elastyczność, z jaką można kształtować własne imperium, jego politykę i rozwój" – mówi Derek McLeish, wiceprezes MicroProse.

Termin: III kwartał 1999.
Producent: MicroProse.

Jacek Piekara

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

Gra Age of Empires, wydana w 1997 r. przez Microsoft, jest jedną z ciekawszych strategii czasu rzeczywistego i niewątpliwie najładniejszą grą tego gatunku. Wraz z expansion packiem Rise of Rome cieszyła się dużą popularnością w świecie i nieco mniejszą (ze względu na wysoką cenę) w Polsce. Nic więc dziwnego, że producent gry – Ensemble Studios – zdecydował się na stworzenie kontynuacji. Prace rozpoczęto w początkach roku 1998, ale data premiery ciągle się przesuwa. Jeszcze niedawno mówiono o połowie czy nawet II kwartale bieżącego roku, obecnie bardziej prawdopodobny wydaje się grudzień.



W AoE II pojawią się bramy w murach, przez które będzie można robić wypady na oblegającego fortecę wroga, ale jednocześnie będą to słabe punkty fortyfikacji.

Akcja Age of Empires II: The Age of Kings rozpoczyna się po upadku Cesarstwa Rzymskiego (rok 450) i trwa do końca średniowiecza (1450). Do wyboru mamy 13 cywilizacji – o jedną więcej niż w AoE. 10 z nich to ludy osiadłe (Bizantyjczycy, Saraceni, Brytowie, Japończycy, Turcy, Frankowie, Goci, Chińczycy, Persowie i Teutoni) zaś 3 – nomadzi (Mongołowie, Celtowie, wikingowie). Różnice między cywilizacjami mają być znacznie wyraźniejsze niż w pierwowzorze. Każda cywilizacja ma odmienne parametry i możliwości, unikalne budynki, inne drzewa wynalazków, ograniczenia dotyczące określonych typów jednostek. Nowością jest to, że każda nacja może zbudować odmienny cud świata i jednostkę specjalną (wikingowie nawet dwie) o specyficznych możliwościach (np. Japończycy – samurajów, a Frankowie – krzyżowców). Na uwagę zasługują też cywilizacje nomadów – nie potrafią wznosić cudów i są słabsze w końcowej fazie rozgrywki, ale mogą chwytać mieszkańców wrogich miast. Producent obiecuje, że możliwości poszczególnych cywilizacji będą wyważone, miejmy więc nadzieję, że obietnicy dotrzyma.

W kampaniach położono duży nacisk na postacie bohaterów. Będzie Joanna d'Arc, Czyngis-chan, Saladyn, Fryderyk Barbarossa, Wilhelm Zwycięzca oraz William Wallace (kampania treningowa). AoE II zawierać będzie także generator losowych map. Ich maksymalny rozmiar powiększono o 300% – podobno przejście największych zajmuje jednostce 8 minut! W grze dostępny będzie także edytor scenariuszy, które można łączyć, tworząc własną kampanię.

W AoE II, podobnie jak w innych klasycznych RTS-ach, rozpoczynamy grę z minimalnymi zasobami. Musimy wydobywać surowce, produkować jednostki i pracować nad wynalazkami, aby stworzyć imperium i pokonać wrogów. Celem jest osiągnięcie zwycięstwa militarnego lub ekonomicznego albo budowa i obrona cudu świata.

Firma Ensemble Studios rozwinęła drzewo wynalazków i rozbudowała model ekonomiczny. Drzewo jest tak skomplikowane (podobno ponad 100 technologii), że gracz nie będzie w stanie w pojedynczej rozgrywce wynaleźć wszystkiego... W badaniach naukowych można wybrać ścieżkę rozwoju, np. ekonomiczną lub militarną.

Podobnie jak w AoE, surowce to: drewno, żywność, kamień i złoto. Marketplace umożliwia teraz prowadzenie handlu. Stworzono nawet ogólny „rynek światowy" – nasze zakupy mają wpływ na ceny surowców we wszystkich państwach. Dlatego, jeśli na przykład planujemy nabycie znacznych ilości surowców, aby zbudować cud świata, zmiany cen informują przeciwników o naszych planach, pozwalając przygotować kontratak... W AoE II możemy tworzyć lądowe szlaki handlowe podobne do morskich w części pierwszej, które teraz umożliwią handel z umieszczonymi poza mapą „egzotycznymi krainami".

Znacznie wzrósł wpływ dyplomacji na ekonomię. By handlować z innymi cywilizacjami, trzeba utrzymywać z nimi odpowiednie stosunki. Można będzie zachować pokój militarny i jednocześnie prowadzić ekonomiczną wojnę z przeciwnikiem.

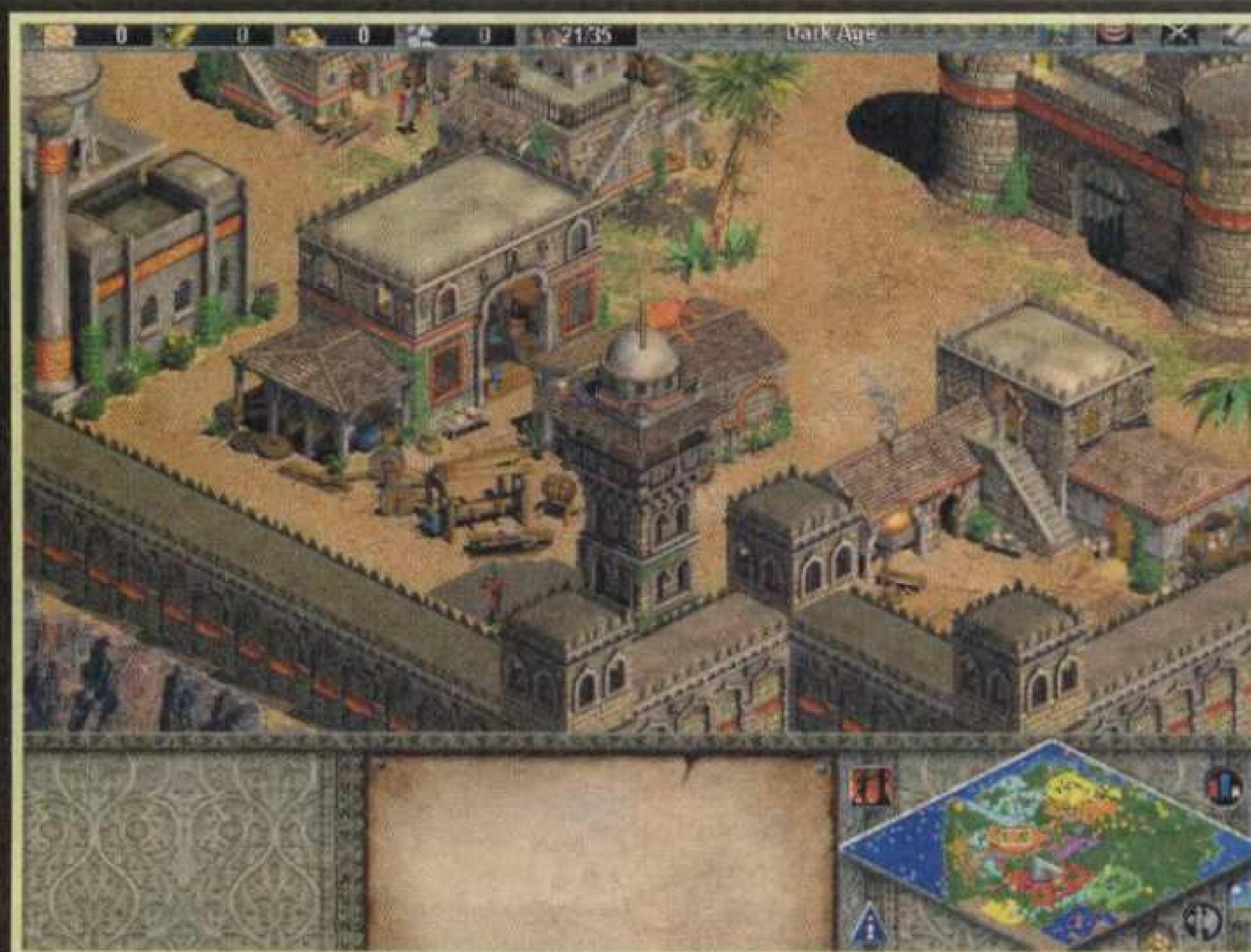
W wiekach średnich poważnie wzrosło znaczenie fortyfikacji, także jednostek służących



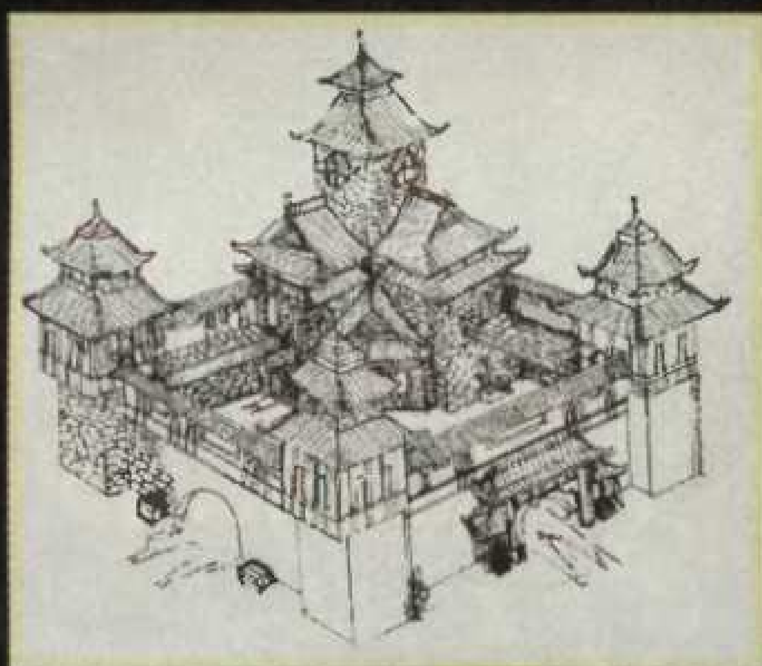
Grafika AoE II zapowiada się rewelacyjnie! Oczywiście, ogromne znaczenie będzie miała jakość animacji jednostek, ale jeśli okaże się przynajmniej tak dobra jak w oryginale, gra utrzyma pozycję najładniejszego RTS-a. Podobnie jak w pierwowzorze, grafika budowli jest różna dla różnych cywilizacji. Nie zmieniła się wielkość jednostek, powiększono jednak budynki – na szczęście podczas walk w mieście nasze oddziały mogą przez nie przechodzić.

do ich niszczenia. Najważniejszą innowacją w AoE będą więc zmiany w taktyce walki. Na uwagę zasługuje możliwość tworzenia garnizonów łuczników w wieżach i wałach obronnych. Przeszkód tych nie da się pokonać bez broni oblężniczej.

Na otwartym polu nadal ogromne znaczenie ma kawaleria, przynajmniej do chwili pojawienia się pikinierów... Wraz z rozwojem technicznym na polach bitew, oprócz łuczników, używana będzie także broń palna. Zamiast duchownych z AoE, wystąpią mnisi o podobnych możliwościach.



Jedną z najważniejszych zmian jest przygotowanie przez twórców gry szyków oddziałów (możliwe, że pojawi się opcja tworzenia przez gracza własnych).



Szkic budowli przygotowany podczas tworzenia gry.

Wreszcie będziemy ustawiać jednostki w określonej formacji, co ułatwi przemarsze oraz wpłynie na planowanie i przebieg walki. Możliwy stanie się np. taki prosty manewr, jak umieszczenie łuczników za oddziałami piechoty.

Decydujące znaczenie dla taktyki walki będzie miało wprowadzenie wraz z formacjami zasady, że kierunek, w jakim zwrócona jest jednostka, ma wpływ na jej siłę i wyniki walki. Daje to interesującą możliwość przeprowadzania manewrów oskrzydlających – wydaje się, że taktyka walki będzie bardziej skomplikowana niż w pierwowzorze. Z kolei wojna morska została wzbogacona o taranowanie okrętów i abordaż.

Sztuczna Inteligencja w AoE nie należała do szczytowych osiągnięć w historii gier komputerowych. Komputer znośnie radził sobie w kampanii (choć nie zawsze), jednak losowa gra jeden na jednego lub wieloosobowa cooperative nie



miała sensu. Podobno SI w AoE II będzie poprawiona. To samo jednak zapowiadają wszyscy producenci RTS-ów, a jakoś jeszcze nie pojawiła się przełomowa gra. Obawiam się, że i tutaj niewiele się zmieni, choć przygotowane wcześniej skrypty, wyznaczające co, kiedy i w jakiej kolejności komputer ma budować, niewątpliwie utrudnią trochę zadanie graczom.

Chociaż jestem sceptykiem, muszę przyznać, że optymistycznie brzmią zapowiedzi głoszące, iż sprzymierzony komputer ma wspierać nasze jednostki w walce, prosić o pomoc w trudnej sytuacji, a przed poddaniem się odstąpić nam wszystkie surowce. Jednostki będą lepiej wybierać trasy przemarszów. Interesujące wydają się nowe rozkazy obrony, patrolowania, podążania za oddziałem, możliwość wyznaczania punktów zbornych oraz rejonów ucieczki, a szczególnie – ustawienia poziomu agresywności jednostek! Na najniższym – jednostki atakują wroga, jeśli same zostaną zaatakowane, na średnim – nacierają, jeśli znajdzie się w ich zasięgu, a później wracają na poprzednie pozycje, na najwyższym – podążają za przeciwnikiem.

Oczywiście, AoE II wyposażona została w opcje gry wieloosobowej (do 8 graczy) przez Internet (w Internet Gaming Zone), sieć lub modem. Do wyboru mamy standardową rozgrywkę, deathmatch oraz nowy typ – regicide, w którym musimy zabić wrogiego monarchę.

Termin: koniec 1999. Producent: Ensemble Studios. Wydawca: Microsoft. Dystrybutor: Microsoft Polska.

Jacek Ilczuk



Przewodnik Czytelnika

Nasza skala ocen:
0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – b. dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – genialna
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Szczególnie wyróżniające się gry honorujemy dodatkowymi tytułami:



Gra miesiąca – najlepsza gra numeru



Wyróżnienie – jedno do trzech w miesiącu

W recenzji szacujemy wartość gry, więc ocena NIE ZALEŻY od ceny. Inaczej jest w dziale „Perły z lamusa", w którym przedstawiamy gry budżetowe i oceniamy konkretną rynkową ofertę (a więc wypadkową: jakość–cena).
Recenzujemy tylko finalne wersje gier, a jeśli dysponujemy wersją alfa czy wczesną beta, poświęcamy jej tekst z cyklu „Grałem w...". Ocena w takim tekście (pierwsze wrażenie) odzwierciedla, jak bardzo autor oczekuje pełnej wersji. Wyraża to liczba „oczek" na ściance kostki do gry (od 1 do 6 :-).

Fly!





Właśnie po raz kolejny przełożono premierę Fly! I bardzo dobrze. Po przetestowaniu wersji beta uznałem, że wolę poczekać jeszcze trochę, niż dostać do ręki świetnie zapowiadający się, nie dopracowany produkt.

Program Fly! firmy Terminal Reality został szumnie rozreklamowany jako „Ten, Który Pobije Flight Simulator 98, A Może i 2000". Pieniądze na projekt wyłożyły Piper Air, Cessna i Raytheon Aircraft, zapowiadał się więc nieźle (do testowania modelu lotu firmy „wypożyczyły" swych pilotów doświadczalnych).

Wita nas bardzo przejrzyste menu. W tle gadki pilotów, ATC, wszyscy nadają slangiem, trudno cokolwiek zrozumieć. Konstrukcja gry wyraźnie wzorowana jest na FS98, dodano tylko więcej funkcji (np. importowanie pliku z danymi pogodowymi METAR). Bogate ustawienia opcji decydujących o realizmie, warunkach pogodowych, na dodatek oddzielne ustawienia dla każdej bardziej znanej karty graficznej.

Możemy odbywać tzw. przygody albo ustawić sobie punkt docelowy, miejsce startu, czas... i w drogę, podziwiać krajobrazy! Pełna wersja będzie zawierała niesamowitą liczbę lotnisk. Ustawiamy Polskę (na razie tylko Okęcie i Kraków Balice) i jazda!

Pierwsze wrażenie z gry: oni mi każą tym latać?! Przed oczami kokpit zasłaniający 99% ekranu... okazuje się, że za pomocą myszki można „przesuwać" wzrok po kokpicie – tak, że pełny widok przed Tobą zajmuje cztery ekrany. Jest za to deska rozdzielcza, odwzorowana z fotograficzną dokładnością (zajmuje dwa z tych czterech ekranów) – mnóstwo przełączników do wciskania, śrubki mocujące nadajniki, można nawet włączyć ogrzewanie kabiny! Wielkie brawa, efekt niesamowity. Radio – popatrzcie na screeny: zajmuje znaczną część widoku i działa przez cały czas! ADF, NAV, VOR – o niczym nie zapomniano.

Przyrządy wyraźne, czytelne mimo wielkiej szczegółowości. Uruchomienie Cessny: włączyć akumulatory, zasilanie awioniki, pompę paliwową i dopiero można sięgać do rozrusznika. Dla nie zorientowanych przewidziano interaktywny trening.





Teraz trochę minusów: grafika mogłaby być dużo lepsza (wspaniale wygląda z dużej wysokości, ale tuż nad ziemią...), ponadto gdy tylko włączyłem jedną chmurkę, wszystko zaczęło tak niemiłosiernie skakać, że przeżyłem szok (PII350, 128 MB RAM, RIVA TNT 16 MB). Grafika jest tworzona raczej na wzór Flight Unlimited niż CFS.

To, co widać na niebie, to nie chmury „z gry". TR wymyśliła coś w rodzaju fototapety otaczającej gracza ze wszystkich stron, zastępującej niebo – efekt zapiera dech. Wlecieć się w nie nie da, bo są zawieszone „w nieskończoności", za to można dołożyć do nich chmury „realne" (tyle że komputer odmawia współpracy z taką ilością danych :-)

Firma wyraźnie zapatrzyła się w serię FS, ale stworzyła zupełnie nowy symulator. Model lotu jest co najmniej tak dobry jak w produkcie Microsoftu. Dynamiczne ujęcia kamery umożliwiają podziwianie akrobacji jak we Flight Unlimited. Wygląda na to, że będą tworzone nowe scenerie, samoloty i przygody, bo – nie oszukujmy się – tylko wtedy Fly! może liczyć na sukces. W tej fazie produkcji do latania rekreacyjnego się nie nadaje, niestety.

Gra ma wielkie szanse stać się ulubionym symulatorem dotychczasowych maniaków FS, jeśli tylko TR poprawi engine.

Yennefer

Symulator lotu
Take 2 Interactive
CD Projekt
Termin: lato 1999 r.
Pierwsze wrażenie: 

Hidden & Dangerous

Oto kolejny przykład jak zachowują się recenzenci w naszym kraju. Jest 4 czerwca. Obok mnie leży wersja beta Hidden & Dangerous czeskiej firmy Illusions. Gdy ją instalowałem, dowiedziałem się, że jest ważna do 15 czerwca. Pełnej wersji gry można się więc spodziewać na początku lipca. Tymczasem niemal wszystkie pisma zrecenzowały grę, tak jakby to była pełna wersja, chociaż produkt, który mieli w rękach, jest mocno nie dopracowany. Wiem to – moja beta jest taka sama.

Krótko mówiąc, ta gra przypomina Commandosów Eidosa, gdyby usunąć z nich elementy logiczne, dodać trzeci wymiar i dorzucić do tego słuszną dawkę Rainbow Six. Naszym zadaniem jest nadzorowanie grupy komandosów, którzy wykonują wiele zadań na tyłach armii niemieckiej w czasie II wojny światowej. Będą ratować lotników, wysadzać w powietrze co się tylko da i zabijać cichaczem faszystów. Wszystko to w doskonałej oprawie, z głębokim tłem merytorycznym i... jak na razie kilkoma POTWORNYMI bugami.

Cóż tak strasznie mi przeszkadza w tej grze? Otóż, recenzenci, zaaferowani doskonałością pomysłu i szerokim wachlarzem umiejętności komandosów, nie zauważyli, że na razie wszystkie postacie dysponują najwyższej klasy SG – Sztuczną Głupotą.

Przyjrzyjmy się Niemcom. Radar i rentgen w oczach to wyposażenie codzienne. Komandos schowany za drzewem, leżący bez ruchu w deszczu i we mgle, zauważany jest z odległości 15 metrów. W nocy.

Nasi przeciwnicy dysponują najwyraźniej Mocą, bo w wyżej wymienionych warunkach potrafią trafić czterema strzałami na pięć. Moc ostrzega też strażnika, który w cudowny sposób usłyszy biegnącego (cały czas w tych samych warunkach) komandosa. Próby zasztyletowania kogokolwiek bez alarmowania wszystkich dookoła są więc z góry skazane na niepowodzenie. Najlepiej wyposażyć wszystkich członków oddziału w Breny i wysiec przeciwników tak jak w każdym przyzwoitym FPS-ie (którym, oczywiście, H&D nie będzie).

Teraz nasi. Wyobraźcie sobie następującą sytuację. Dwóch naszych ludzi podchodzi pod pozycję przeciwnika. Jednego zostawiamy na czatach, aby drugi zrobił szybki zwiad. Oczywiście, nie chcemy być zauważeni. Gdy tylko przełączymy się na drugiego komandosa, pierwszy ochoczo wyskakuje z ukrycia i otwiera ogień. I co z tego, że strażnik jest 40 metrów dalej i szanse trafienia są niewielkie. Co z tego, że hałas pobudził do życia następnych czterech strażników śpiących spokojnie w wartowni. Grrroooaaaaawl. Co najgorsze, w tej grze (uwaga) NIE MOŻNA wydać rozkazu wstrzymania ognia. Nie, nie do końca tak. Można wydać rozkaz – „Hold your fire". Działa jednak tylko na ludzi znajdujących się w najbliższej okolicy. A kiedy wymienimy komandosa, rozkaz przestaje go obowiązywać. I szopka zaczyna się od nowa. To tyle, jeżeli chodzi o „hidden".

Ciekawostka dotycząca SG: kiedy zmieniłem broń na nóż (żeby nie robić hałasu), mój mądry komandos wstał zza kamienia, za którym go ukryłem, i zaczął go dźgać (kamień), tylko dlatego, że zauważył strażnika przechadzającego się gdzieś w tle. Hesus el Saviorrrr!!! Za co?

Moi Koledzy, Recenzenci. Mogę się tylko za Was wstydzić. Wykazaliście się Panowie sporym brakiem profesjonalizmu.

I jeszcze jedno – konsultowałem się z osobą odpowiedzialną za H&D w Polsce. Przyznała, że moje spostrzeżenia są uzasadnione. Nie zmyśliłem ich.

Genialny pomysł, doskonała oprawa i całkowicie skopana SI. Jeżeli autorzy tego nie poprawią, nie będzie dobrej gry, tylko durna siekanina, w której nie ma za grosz strategii.

RatlooZ

Wersja beta gry jest jak blondynka: śliczna i nie grzeszy inteligencją.







Take 2 Interactive/
Digital Illusions
Optimus S.A.
Pierwsze wrażenie: 



Might & Magic VII
For Blood And Honor





Piszę te słowa 10 czerwca. Za tydzień powinna nadejść z USA pełna wersja gry i rozpoczną się prace nad jej lokalizacją. Musiałem więc, niestety, grać w dość zaawansowaną wersję beta. Nie występują w niej pewne osoby, niektóre miejsca są niedostępne, inne czekają na opisanie. Dlatego tekst znalazł się w rubryce Grałem w..., a nie w dziale Recenzji.

Pierwsze zmiany w stosunku do części szóstej widać już podczas tworzenia bohaterów. Mamy do wyboru cztery rasy (ludzie, elfy, gobliny, krasnoludy), dodano nowe umiejętności, a także trzy nowe profesje (mnich, złodziej, ranger). Wybór rasy ma wpływ nie tylko na wygląd bohaterów, poważnie oddziałuje też na ich cechy. Kiedy trzeba bowiem rozdysponować dodatkowe punkty między poszczególne cechy, dla każdej rasy wygląda to inaczej. Na przykład elfy mogą mieć inteligencję 30 (standard to 25), a każdy punkt wydany na tę cechę podwyższa ją o dwa. Za to zwiększając wytrzymałość lub siłę elfa, będziemy płacić dwa punkty za jeden. Gobliny dostają premię do siły i szybkości, krasnoludy do wytrzymałości oraz siły, za to kiepsko u nich z szybkością i celnością. Gracz musi więc tworzyć postacie w sposób rozważny. Bohaterowie tacy jak elf-wojownik czy goblin-czarodziej są wyjątkowo upośledzeni.

Spore zmiany dostrzeżemy też, obserwując rozwój bohaterów w grze. Przedstawiciele różnych profesji nigdy nie osiągną perfekcji w niektórych dziedzinach. Na przykład rycerz nie zostanie wielkim mistrzem łuku (czwarty stopień specjalizacji – to też nowość), a z kolei nikt poza rycerzem nie uzyska najwyższych umiejętności we władaniu mieczem. Ograniczenia znane z wielu RPG, np. czarodzieje mają zakaz noszenia zbroi (poza skórzanymi), a rycerzom nie wolno używać zaklęć, również pozostały nie zmienione.









Might & Magic VII, dzięki ciekawie i rozsądnie zbudowanej charakterystyce bohaterów oraz uzależnieniu ich umiejętności od stopnia zaawansowania w danej profesji, wydaje się znacznie bardziej urozmaiconą grą niż część poprzednia. Bardzo poważnie się zastanawiałem, czy mój ulubiony skład drużyny z M&M VI (druid oraz trzech czarodziei) okaże się w tym wypadku właściwy, na wszelki wypadek zwerbowałem więc sobie rycerza-goblina. Przyznam, że bardzo kusiło mnie, żeby wybrać mnicha – najbardziej oryginalna postać (tak też było i w Diablo), najlepsza do walki bez broni i pancerzy. M&M VII wydaje się trochę trudniejsza od poprzedniczki, ale dzięki nowemu, kapitalnemu rozwiązaniu zastosowanemu w walce (drużyna może przemieścić się pod koniec tury aż o pięć pól!) możemy stosować bardziej finezyjne taktyki niż poprzednio. Nie tylko walka jest trochę trudniejsza, trudniej również zdobywać punkty doświadczenia i trafić na ekspertów, którzy pomogą bohaterom rozwinąć ważne cechy.

Grafika Might & Magic VII nie jest tak wystrzałowa jak w czołowych grach FPP. Szkoda, przecież sam szef firmy New World Computing powiedział, że tworząc RPG, należy najpierw stworzyć Quake'a II (w czasach, kiedy ta gra była modelowym przykładem świetnego engine'u i grafiki), a potem dodać elementy role-playing. Chociaż gra wykorzystuje (wreszcie!) akceleratory sprzętowe, nikt nie przerwie jej, aby podziwiać piękne widoki, tak jak wielu graczy robiło w Unrealu. Nawet przy opracowywaniu nieskomplikowanych portretów bohaterów graficy z New World Computing mogli wykazać się większą fantazją. Trzeba jednak przyznać, że w porównaniu z M&M VI grafika bardzo zyskała: księgi czarów przybrały nową formę, zróżnicowano wygląd mieszkańców świata, a potwory bardzo przypominają te znane z HoM&M III.

Jacek Piekara

Migth & Magic VII
Role-playing
3DO/New World Computing
Mirage
Termin: lipiec 1999
Pierwsze wrażenie: 

Alien Nations

Strategie czasu rzeczywistego wcale nie muszą być dynamicznymi grami wojennymi, takimi jak StarCraft czy Total Annihilation. Coraz częściej występują w nich rozwinięte wątki ekonomiczne, dyplomatyczne lub handlowe. Alien Nations jest przykładem tego typu strategii. Właściwe gospodarowanie surowcami i budowa złożonej infrastruktury ekonomicznej oraz społecznej osiedla to warunki późniejszego sukcesu.

Wspaniała, porywająca grafika została zrealizowana w 2D, ale jakże różni się od siermiężnej oprawy, którą ostatnio widzieliśmy w grze Saga: Gniew Wikingów. Nieprzypadkowo zresztą wymieniłem ten tytuł, bo Alien Nations wieloma elementami przypomina Sagę, choć pod każdym względem ją przewyższa. Podobnie jak w programie firmy Cryo, jednostki cieszą się sporą autonomią i nie trzeba ich „prowadzić za rączkę", by wykonały pewne czynności. Na przykład wystarczy dać rozkaz budowy gmachu, a nasi podwładni sami zatroszczą się o jak najszybszy transport odpowiednich surowców na miejsce budowy. Jednostki potrafią ze sobą rewelacyjnie współdziałać, co między innymi polega na ustępowaniu sobie miejsca na mapie czy wychodzeniu z budynku, kiedy skierujemy tam inną jednostkę.

W Alien Nations gracz może sterować jedną z trzech ras stworzonych przez cywilizację inteligentnych kaczek (kaczor Howard się kłania!). Są to Amazonki (biegają po mapie z nagimi biustami!), owadopodobni Sajiki oraz potężnie zbudowani, choć nie grzeszący inteligencją (co widać w filmie kończącym ich kampanię) Pimmoni. Możemy wziąć udział w kampanii, rozegrać pojedyncze scenariusze lub skorzystać z opcji gry wieloosobowej.

Grafika Alien Nations na pewno przykuje uwagę nawet gracza średnio zainteresowanego ekonomicznymi RTS-ami. Feeria barw, zróżnicowane jednostki oraz budynki zrealizowane nie tylko perfekcyjnie (np. na dachach chat Amazonek widać każdy listek), ale i z ogromną fantazją. Mnóstwo pięknych drobiazgów, takich jak kwiaty, drzewka, skały, przechadzające się dinozauropodobne zwierzaczki – chyba nie było jeszcze gry zrealizowanej na takim poziomie. Mapa jest płynnie skalowana: operując przyciskami + i – możemy znaleźć powiększenie, które w danej chwili najbardziej nam odpowiada.





Fajerwerki graficzne, choć miłe dla oka, nie świadczą jeszcze o sile programu. Alien Nations broni się też w inny sposób. Ma bardzo dobrze przygotowany i czytelny interfejs użytkownika. Struktura społeczeństwa jest jasna – jedni pracownicy zdobywają surowce, inni polują lub szukają żywności na plantacjach lub transportują bogactwa, jeszcze inni działają jako wynalazcy, aby umożliwić budowę bardziej złożonych gmachów oraz tworzenie wyspecjalizowanych jednostek. Nasi podwładni dobrze wiedzą, że powinni wykazać się inicjatywą.



Dlatego myśliwi chadzają na polowania, a robotnicy automatycznie dostarczają do magazynów potrzebne nam materiały.



Wydaje mi się, że gra Alien Nations – produkt nie znanej dotąd firmy Paragon – ma wszelkie szanse, aby stać się hitem. Kilka polskich firm – o ile mi wiadomo – już stara się o prawa do jej dystrybucji w naszym kraju.

Jacek Piekara

Alien Nations
Strategiczna
Paragon/JoWooD
Termin: sierpień 1999
Pierwsze wrażenie:



WYRÓŻNIENIE GAMBLER

Star Wars Episode I Racer

Podracer to bardzo dziwny pojazd. Z przodu dwa olbrzymie silniki odrzutowe, a za nimi, podłączona na dwóch przewodach, kabina pilota. Podczas jazdy między silnikami powstaje coś w rodzaju stałego łuku elektrycznego. Pojazdy unoszą się kilka metrów nad ziemią (lub czymkolwiek innym, byle w miarę płaskim) i rozwijają prędkości powyżej 950 km/h. Całe galaktyki są zafascynowane wyścigami, w których jedyna droga do wygranej prowadzi po trupach konkurentów, w odpowiednim momencie zepchniętych z trasy.

Wyścigi Podracerów są bardzo dynamiczne. Gracz



musi się wykazać dobrą koordynacją ręka–oko, aby nie skończyć jako stos złomu na trasie. Krótki trening, poznanie trasy i... nie ma kłopotów z wygraniem zawodów. Twórcy gry musieli się sporo namęczyć, przygotowując tak dużo urozmaiconych i ciekawych tras. Naliczyłem 25 torów rozmieszczonych na ośmiu planetach. Każda trasa ma cechy specyficzne dla danej planety, np. na Aquilaris, pokrytej prawie w całości wodą, wyścigi odbywają się w podwodnych tunelach i na mostach łączących niewielkie wyspy. Ścigać się można nawet na ojczystej planecie Anakina Skywalkera, czyli na Tatooine.

Każda seria zawodów ma inną nazwę. Im dalej, tym bardziej rygorystyczne są warunki zwycięstwa ustalane przez organizatorów. Jeden z nich, Jabba the Hutt, organizuje wyścigi pod nazwą Boonta Eve Classic. Po wybraniu jednego z 21 pojazdów, różniących się między sobą kilkoma współczynnikami, można rozpocząć zawody. Przed każdym wyścigiem wolno poprawiać parametry Poda. W sklepie można dokupić kilkanaście części poprawiających stabilność pojazdu czy zwiększających prędkość maksymalną.

Jeżeli mamy mało pieniędzy, możemy wybrać się na złomowisko i tam trochę taniej nabyć części używane lub wymontowane z wraków. W sklepie sprzedawca prowadzi z nami luźną konwersację lub śmieje się z nas, jeżeli mamy za mało pieniędzy na wybraną część. Potem wystarczy udać się do garażu i nakazać robotom remontowym zamontowanie zakupionej części. Jeszcze ostatnia inspekcja pojazdu i zaczynamy.



Przelot przez ten tunel z ogromną prędkością może mniej odpornych przyprawić o mdłości.

Na torze przez cały czas coś się dzieje: zawodnicy sterowani przez komputer przeszkadzają nam, jak mogą, co chwilę musimy wymijać przeszkody terenowe. Zawodnicy wołają, wygrażają sobie i obiecują szybką śmierć na ścianie najbliższego wąwozu. Słychać okrzyki bólu lub przerażenia. Nawet chwilowe rozproszenie uwagi może doprowadzić do szybkiego uszkodzenia naszego Poda (dobrze, że podczas lotu można go naprawić), a jeśli przeciwnik zepchnie nas na ścianę i nie zdążymy wyhamować – kończy się to tragicznie. Na szczęście, po wypadku pojawiamy się nad trasą i możemy kontynuować wyścig.

Otoczenie tras jest bardzo kolorowe, pojazdy również prezentują się ciekawie. Każdy wygląda inaczej i dość oryginalnie. Grafika jest bardzo płynna, na K6-2 300 nie szarpie nawet w rozdzielczości 800×600 ze wszystkimi detalami. Zastrzeżenia mam jedynie do odwzorowania wybuchów pojazdów – można to było zrobić dokładniej i ładniej.

Star Wars Racer to gra przede wszystkim dla miłośników Star Wars, ale wyścigi Podów mogą spodobać się także całej rzeszy fanów futurystycznych pojazdów.

Zulu

STAR WARS EPISODE I RACER

Wyścigi
Activision/Lucas Arts
L.E.M.
Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98, SVGA 4 MB
Ocena: 85%
Cena: bd

Star Wars Episode I
The Phantom Menace

Prace nad obiema grami związanymi z Episode I zaczęły się ponad dwa lata temu, jednocześnie ze zdjęciami do filmu. Wszystko objęto tak wielką tajemnicą, że pierwsze informacje o istnieniu tych gier pojawiły się zaledwie kilka tygodni przed premierą filmu.

Firma Big Ape, która robiła PM, współdziałała ściśle z Lucasem. Do gry trafiała każda nowa scena z filmu, znalazło się w niej też wiele scen wyciętych z produktu Lucasa.

W końcu na rynek trafiła gra w konwencji action adventure. Można o niej powiedzieć jedno – dla kogoś, kto nie widział filmu, to SPOILER TYSIĄCLECIA. Spoiler to angielskie określenie czegoś, co przedstawia fabułę książki lub filmu. Celowo piszę „coś", bo może to być też streszczenie w gazecie albo gra komputerowa – w tym przypadku tak wciągająca, że nie można się oderwać od monitora. Cholera – pójdę do kina i nic już nie będzie dla mnie niespodzianką!



W grze wcielamy się w cztery postacie z filmu. Są to Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, królowa Amidala oraz kapitan Panaka (osobisty ochroniarz królowej). Mamy więc dwóch Jedi i dwoje nie-Jedi, którymi na szczęście będziemy kierować tylko przez kilka etapów. Większość czasu spędzimy, powalając mieczem świetlnym hordy droidów bojowych, atakujące nas z każdej strony.

Gra jest doskonale wyważonym połączeniem platformówki, gry zręcznościowej oraz prostej przygodówki. Elementy przygodówki najczęściej ograniczają się do poszukiwania rozmaitych przedmiotów i wymieniania ich na inne, aż trafi się na takie, które ruszą intrygę z miejsca. Jest to najbardziej widoczne w Mos Espa – jednym z lepszych poziomów.

W porównaniu z grą Jedi Knight, walka mieczem to prosta klepanina. Jednak nawet mimo zerowej liczby kombinacji, można... kombinować. Trzeba skutecznie wykorzystywać podwójne skoki, możliwość odbijania pocisków laserowych itd. W efekcie miecz świetlny może stać się najefektywniejszą bronią. Szkoda tylko, że Moc w boju wykorzystuje się jedynie do przewracania na krótki czas przeciwników, a i tak nie działa w szczególnie trudnych chwilach.

Oprawa jest dyskusyjna. Mnie się podobała, niektórym kolegom – nie. Gdyby tak wyglądał JK, byłby jeszcze lepszy, niż był. Natomiast udźwiękowienie, tradycyjnie w grach LA, jest perfekcyjne. Doskonała muzyka, świetne sample i jeszcze lepsze odgłosy miecza świetlnego. Trzaski wydawane przy uderzeniu w coś twardego przywodzą na myśl pojedynki znane z Trylogii.

Wady? Nie najlepsze sterowanie, brak kilku ważnych funkcji (np. natychmiastowego obrotu o 180°), ogromne wymagania sprzętowe, zbytnie uproszczenie. Ale to wszystko blednie, gdy zagłębimy się w przygodę.

Wiem, że 99% z Was nie widziało jeszcze filmu. Jeżeli więc nie chcecie psuć sobie przyjemności – nie grajcie. Jeżeli Wam to nie przeszkadza – grajcie, bo warto. Produkt ładny, dopracowany, interesujący. Widać, że Lucas chce naprawdę zarobić na Episode I. Na razie idzie mu doskonale.

Niech Moc będzie z Wami.

Rat-LooZ Binks

To są droidy niszczyciele. Trzy oznaczają GIGANTYCZNE kłopoty.



STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Zręcznościowa/przygodowa

Activision/LucasArts

L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, alcelerator 3D, Windows 95/98

Ocena: 83%

Cena: bd

Sports Car GT

Nieprawdą jest jakoby w grze można się było ścigać „najszybszymi samochodami sportowymi świata", ale rzeczywiście niewiele im brakuje do tych najszybszych. Nie prędkość jest jednak tutaj najważniejsza. Samo współzawodnictwo między tak potężnymi maszynami i ich producentami jest warunkiem wystarczającym do wypełnienia trybun po brzegi.

Gra pozwala nam uczestniczyć w całym sezonie każdej z czterech klas GT. W pojedynczych wyścigach nie ma takich emocji jak w trybie Career, jednak są dobrym treningiem przed jazdą w całym sezonie. Dlaczego nie ma takich emocji? Już tłumaczę. Tryb Career pozwala na zarabianie pieniędzy, a pieniądze są potrzebne do rozbudowy naszego pojazdu lub kupna lepszego. Pojazdów jest bardzo wiele, a każdy z nich charakteryzuje się innymi właściwościami trakcyjnymi. Różnice w klasie nie są tak duże, natomiast między klasami – łatwo odczuć. Po paru godzinach grania stwierdziłem, że nie ma co kupować lepszego samochodu, lepiej rozbudowywać do maksimum już posiadany. A jest co dodawać. Dodatkowa sprężarka, lepsze zawieszenie, intercooler, spoilery i wiele innych. Oczywiście, im droższy samochód, tym droższe są te elementy, ale opłaca się. Wygrywając wyścigi i rozbudowując samochód, pniemy się po szczeblach kariery na sam szczyt – po tytuł mistrza GT.

Droga nie jest jednak łatwa. Samochody prowadzone są przez komputer bardzo umiejętnie, trasy trudne, a własny pojazd niełatwo opanować. Zderzenia z bandą powodują uszkodzenia, które można jednak naprawić w boksie. Zmieniamy tam także opony i, co ciekawe, również kąt natarcia spoilerów. Bogate menu konfiguracyjne pozwala na dostosowanie samochodu do naszych umiejętności i warunków panujących na trasie. Ustawienia te wywierają rzeczywisty wpływ na zachowanie się samochodu na torze. Każda zmiana rozkładu masy czy przestawienie siły hamowania z jednej osi na drugą, zadecydują o tym, czy wygramy, czy też dowleczemy się do mety na ostatnim miejscu. Interesującą opcją jest sprawdzanie w trakcie jazdy grubości bieżnika na każdym kole z osobna. Pomaga to bardzo w podjęciu decyzji, czy już zjechać do boksu, czy przejechać jeszcze kilka okrążeń.







Polecam start z takim widokiem kamery – niezapomniane przeżycia.

Parę elementów gry zdecydowanie nie przypadło mi do gustu, a są to elementy dość ważne. Brak widoku z kabiny jest bardzo poważnym błędem. Należę do tej części graczy, którym widok z wnętrza samochodu bardzo odpowiada i długo szukałem go na klawiaturze, aż w końcu doczytałem się w instrukcji, że go po prostu nie ma. W trakcie wyścigu możemy jedynie przełączyć się na widok z kamery zamontowanej na trybunach :-). Następny błąd to ciemne otoczenie, które dzień zamienia w wieczór, a noc w czarną dziurę. Pomogło dopiero podkręcenie gammy w sterownikach do karty graficznej. Również dźwięk nie należy do dobrych stron gry. Samochody GT to nie bolidy F1, w których silniki osiągają kilkanaście tysięcy obrotów na minutę. Spodziewałem się bardziej basowych i realistycznych pomruków silników. Mała liczba tras (tylko 8) też niezbyt dobrze wpływa na obraz gry, ale to można wybaczyć.

Ważąc zalety i wady, stwierdzam, że gra pomimo kilku niedociągnięć jest warta polecenia wszystkim graczom lubiącym szybkie samochody (ach, ten MacLaren F1). Początkującym jednak zalecałbym uruchomienie tzw. Driving Aids, bo poziom trudności nie należy do niskich.



Zulu

SPORTS CAR GT

Wyścigi
Electronic Arts
IPS CG
Wymagania sprzętowe: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM CD-ROM 4x, Windows 95/98.
Ocena: 79%
Cena: 155 zł

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Między Ziemią a Niebem istnieje Chaos. Egzystują w nim istoty, których nie jesteśmy w stanie sobie wyobrazić, gorsze niż koszmary z najstraszniejszych snów. Stworzenia te są dziełem Upadłych – zbuntowanych aniołów, których Bóg skazał na wieczną mękę w Chaosie. Upadli zazdroszczą nam naszego świata, chcą go przejąć. Nie mają takich możliwości, aż do momentu, gdy... sami tworzymy narzędzie własnej zagłady. Potężny statek kosmiczny – Leviathan – staje się bramą, przez którą piekielne zastępy trafiają na Ziemię. Jednak Bóg o nas nie zapomina – na ratunek wysyła anioły. Niebieskie zastępy muszą się więc przeprawić przez Piekło, gdzie dusze potępieńców cierpią przez wieczność, aby odpokutować za swoje grzechy. Na Ziemię dociera tylko jeden posłaniec – Malachi.

3DO robi gry FPP? Co się na tym świecie dzieje! Bogu (ha!) dzięki, że nie zrobili HoM&M FPS. Requiem już w zapowiedziach prezentowało się całkiem ciekawie. Grafika na niezłym poziomie, doskonale wykonane modele, no i niebanalna historia – połączenie metafizyki z religią. Oczywiście, takie tematy są niebezpieczne, zawsze znajdą się ludzie, którzy poczują się urażeni. Jednak ci grzesznicy, którzy nie uważają wcielania się w anielską postać za śmiertelny występek, powinni już zacząć czyścić myszki.

Requiem to kolejny FPS, który zasługuje na uwagę. Jest to jednak pozycja dla koneserów. Nie oszałamia oprawą, ale i nie razi. Ma natomiast w sobie jakąś siłę, która na długie godziny przykuwa do klawiatury. Poziomy są trochę monotonne – większość przypomina bazy z Quake'a – podobne tekstury i sposób planowania niektórych pomieszczeń.





Wielkie brawa należą się autorom za modele oraz system reagowania przeciwników na trafienia. W zależności od tego, w którą część ciała ich trafimy, zachowują się zupełnie inaczej i, oczywiście, w inny sposób giną. Taki sam system zastosowano w Kingpinie (z niecierpliwością czekam na pełną wersję). W grze występuje ponad 20 rodzajów wrogów dzielących się na dwie kategorie – ludzie (w zbrojach i bez) oraz pomiot piekielny wszelakiego rodzaju. Trzeba przyznać, że monstra bywają wyjątkowo odrażające.

Malachi jest aniołem, dysponuje więc ogromną siłą magiczną. W trakcie swojej podróży zostanie obdarowany rozmaitymi czarami, które z



reguły są znacznie potężniejsze od broni ludzkiej, na dodatek nie potrzebują amunicji. Malachi generuje coś, co nazywa się esencją. Gdy używa czarów, czerpie energię z



zapasów esencji przez cały czas uzupełnianych.

Arsenał (zarówno magiczny, jak i mechaniczny) jest dość imponujący. Strzały energetyczne różnego rodzaju, umiejętność zamiany przeciwników w słup soli (świetny efekt), potężny zestaw czarów defensywnych – jest tego tak dużo, że trudno się połapać. Strzelać można też z pistoletu, karabinu maszynowego, shotguna, strzelby snajperskiej, rakietnicy, a nawet railguna.

Doskonale dopracowano oprawę dźwiękową. Odgłos strzału z KM-u jest... miażdżący. Świetnie dobrano też głosy postaci – zwłaszcza głos królowej ciemności, Lilith, brzmi rozbrajająco.



Bardzo dobra gra, z nietuzinkowym scenariuszem. Gdyby nie pewne niedoróbki, mogłaby śmiało stawać w szranki z najlepszymi pozycjami gatunku. Warto na nią zwrócić uwagę.

RatlooZ



FPS

3DO/Cyclones 1999

Mirage

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena:
82%

Cena: bd



O Grand Theft Auto słyszał chyba każdy. Wydana ponad rok temu gra wzbudziła spore kontrowersje (wycofano ją ze sprzedaży m.in. w Brazylii), co przyczyniło się do wzrostu jej popularności, aczkolwiek trzeba przyznać, że ciekawa tematyka i nowatorskie podejście do pewnych spraw również miały w tym duży udział.

Teraz uraczono nas specjalnym dodatkiem, nazwanym Grand Theft Auto London, w którym akcja została cofnięta do 1969 r. i przeniesiona do stolicy Wielkiej Brytanii. Niestety, do dyspozycji mamy teraz tylko to jedno miasto (w oryginale były trzy).





Mafiosów z USA zamieniamy na brytyjskich elegancików – teraz dla nich pracujemy. Korzystając z – zazwyczaj cudzych – środków transportu, będziemy wspinać się po szczeblach przestępczej kariery, wykonując kolejne dziwne misje i uciekając przed karzącą ręką sprawiedliwości w postaci ubranych w czarne uniformy policjantów.

Twórcy starali się wiernie oddać niezapomnianą atmosferę lat 60. i trzeba przyznać, że wyszło im to nieźle. Towarzysząca nam muzyka z tego okresu najpierw śmieszy i drażni, ale niezauważalnie wpada w ucho – po pewnym czasie zaczynamy nucić ją pod nosem. Wszystkie mówione i pisane kwestie zostały przerobione odpowiednio do epoki – nawet kultowe „Gouranga!" przemianowano na „Keep London tidy!", a wypowiadane z angielskim akcentem „Mission failed" śmieszy za każdym razem.

Sam Londyn jest również niczego sobie. Twórcy odwzorowali wszystkie ważniejsze elementy – możemy pojeździć po Soho i Hyde Parku, odwiedzić Big Bena, pałac Buckingham czy któryś ze stadionów. I chociaż z oczywistych względów jest to dalekie przybliżenie rzeczywistego miasta, dawka realizmu przydaje się grze.

Ulicami podążają typowe dla tego okresu samochody – od małych fiacików i mini-cooperów, aż po potężne Aston Martiny i Jaguary typu E, nie wspominając już o charakterystycznych czarnych taksówkach i dwupiętrowych autobusach. Obowiązuje ruch lewostronny, co jest chyba najważniejszą zmianą. Przyzwyczajenie się do niej zajmie nam sporo czasu, aczkolwiek jazda pod prąd jest także swego rodzaju atrakcją.

Misje są różnorodne i w większości bardzo ciekawe. Będziemy skakać motocyklem po dachach budynków, spychać samochody do wody, rozbrajać wyrzutnie rakiet, testować nowe auta, wyłączać kamery, zatruwać źródła wody, porywać turystów, likwidować reporterów zmierzających do redakcji z kompromitującymi szefa materiałami i wreszcie handlować dziełami sztuki. Często – to jest pewna nowość – będziemy musieli kilkoma ciosami zmiękczyć pewne osoby, aby uzyskać interesujące nas informacje.



Przeszkadza nam oczywiście policja, lecz jakoś tak niemrawo – w całej grze (a skończyłem ją) trafiłem raptem na jedną barykadę i nigdy nie widziałem więcej niż dwa wozy. Arsenał niestety jest ten sam: broń wygląda oczywiście nieco inaczej, ale działa identycznie.

I tak jest ze wszystkim, gdyż zmiany w grze są w zasadzie czysto kosmetyczne. Engine ten sam, ze wszystkimi wadami (m.in. wykorzystanie tylko akceleratorów opartych na Voodoo). Ogólne zasady, przez wiele osób krytykowane, także się specjalnie nie zmieniły, nowe miasto spodoba się tylko wielbicielom oryginalnej gry (której kopia jest nota bene wymagana). Fakt, to kawał dobrej roboty i godziny doskonałej zabawy, ale prawie tak samo ciekawe (i bezpłatne!) konwersje można od dawna znaleźć w Internecie.

GTA

Zręcznościowa

Take 2/DMA Design/Rockstar

Optimus S.A.

Wymagania sprzętowe: 486DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM 2×

Ocena: 61%

Cena: 89 zł



Marcin Wichary

PS Kody do gry znajdują się na stronie 35.



Dziwne mają w tym Londynie skrzyżowania...



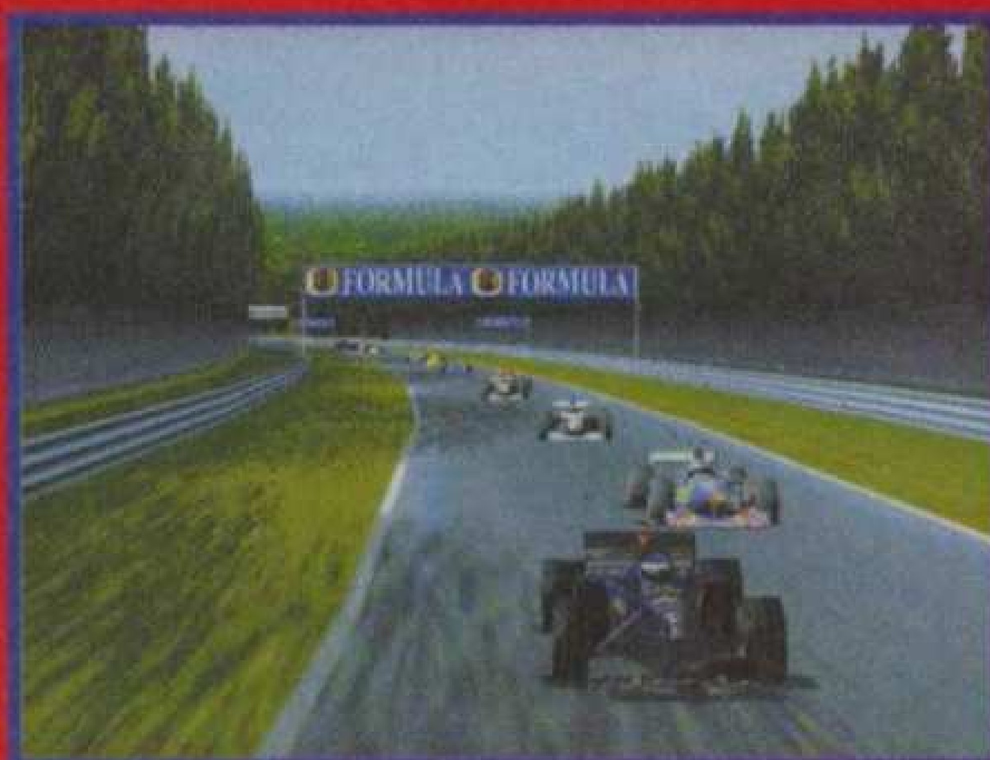
Official Formula 1 Racing

Wyścigi F1 zawsze dostarczały emocji wszystkim fanom tego sportu. Zawrotne prędkości, niebezpieczne wyprzedzanie „na gazetę", radość zwycięstwa. Część tych emocji można odczuć, grając w Official Formula 1 Racing. Może nie tyle, ile by się chciało, ale jednak więcej niż daje oglądanie wyścigów w telewizji.

Nazwiska kierowców i nazwy teamów, do których należą, pochodzą z ubiegłorocznego sezonu F1, co daje możliwość ścigania się z najlepszymi w tym sporcie. Wszystkie pojazdy są w barwach zespołów i ich sponsorów, bolidy wyglądają więc tak, jak w prawdziwym wyścigu. Ponieważ FIA pozwoliła na używanie w tym produkcie jej znaku, spodziewałem się wysokiej klasy symulatora bolidów F1. Trochę się jednak zawiodłem.

Pierwsze rozczarowanie spotkało mnie w momencie, gdy chciałem dostosować swój pojazd do warunków panujących na torze. Nie znalazłem ani jednej opcji ustawienia nachylenia spoilerów czy zmiany opon na inne niż uniwersalne. W boksie można wymienić opony, ale pomysł zaczynania wyścigu od wizyty w pit stopie nie jest najlepszy. Zawiedziony byłem też jakością grafiki – gra wygląda dobrze dopiero na akceleratorach drugiej generacji. Natomiast menu jest dość wygodne i wszystko byłoby dobrze, gdyby nie jego kolor – jasny brąz przechodzący w pomarańczowy. Mnie kojarzy się jednoznacznie.

Przed rozpoczęciem wyścigu wybieramy zespół, w którym mamy ochotę jeździć, a tym samym – kto będzie drugim kierowcą w parze. Nasze nazwisko pojawi się na miejscu mniej utytułowanego z pary. Wybierając zespół, możemy obejrzeć jego dokonania, a także sprawdzić, jakie tytuły i miejsca zdobywali różni kierowcy występujący w jego barwach. Dane techniczne pochodzą z 1998 r., mogą więc być trochę nieaktualne, ale trudno się dziwić, skoro kierowcy zmieniają zespoły jak rękawiczki, a na każdy nowy sezon przedstawiane są jeszcze nowsze bolidy. Zamiast wybierać w zwykłym menu, można to zrobić w tzw. garażu, w którym oglądamy wszystko nie na zdjęciach, ale jako obiekty 3D. Zawartość merytoryczna programu jest nienaganna, można się z niego dowiedzieć wielu interesujących faktów na temat sponsorów i kierowców.



Bolidy trudno prowadzić, daje się to odczuć szczególnie przy wychodzeniu z zakrętów. Wjechanie kołem na trawę czy żwir na poboczu przeważnie kończy się gwałtowną zmianą kierunku jazdy i utratą sterowności. Na mokrej nawierzchni trzeba jeszcze bardziej uważać, bo bolidy mają tendencję to zarzucania tylną osią. Mniej doświadczeni kierowcy mogą skorzystać z kilku opcji pomagających w opanowaniu pojazdu, np. wyświetlanie optymalnej trasy przejazdu, automatyczne hamowanie czy całkiem nowa opcja repozycjonowania (zabezpiecza przed wypadnięciem z toru). Samochody każdego teamu zachowują się podobnie, nie ma różnic w przyspieszeniach, choć na prawdziwym torze są wyczuwalne. Kierowcy nie wykazują się zbytnią inteligencją i na najwyższym poziomie trudności łatwo ich wyprzedzić. Nie popełniają natomiast błędów podczas jazdy i do rzadkości należy widok przeciwnika na poboczu, chyba że wylądował tam z naszej winy.





Pojazdy są bardzo kolorowe, ale tekstury dobrej jakości zobaczymy dopiero na RIVIE TNT lub Voodoo^2.

Official Formula 1 Racing jest grą prostą, łatwą i przyjemną. Profesjonaliści nie mają w niej czego szukać. Natomiast wszystkich lubiących spokojną jazdę zachęcam do sięgnięcia po ten tytuł.

Zulu



Wyścigi

Eidos/Lankhor

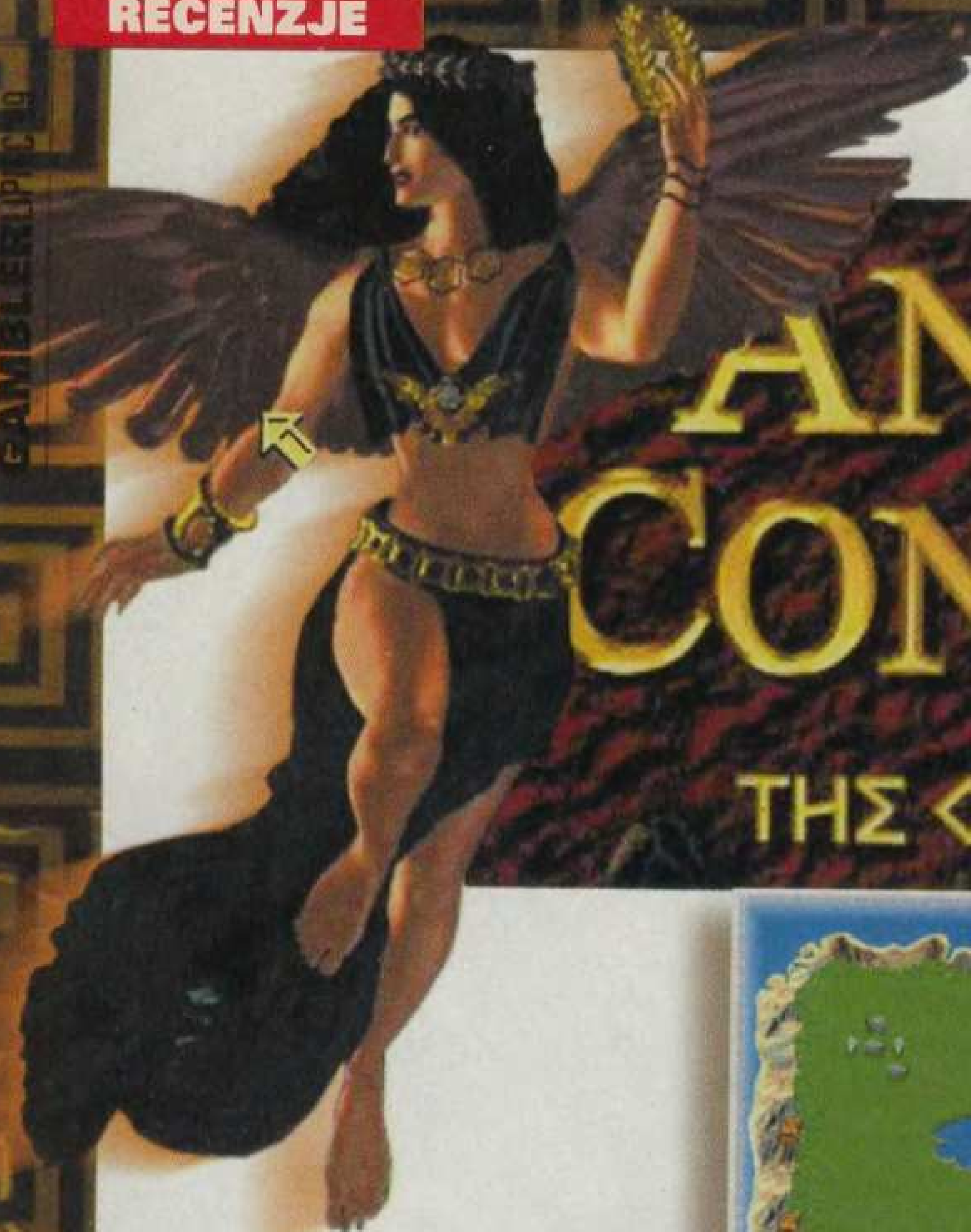
Mirage

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, karta graficzna zgodna z D3D, Windows 95/98

Ocena:

74%

Cena: 165 zł



ANCIENT CONQUEST
THE GOLDEN FLEECE

Mamy szansę przenieść się do starożytnej Grecji, aby uczestniczyć w poszukiwaniu Złotego Runa, aby z potworami i barbarzyńcami toczyć potyczki na morzach antycznego świata. W grze musimy rozbudowywać własne porty, wznosząc w nich np. fortece, kuźnie i warsztaty, najmować żołnierzy, którzy stworzą załogę naszych okrętów, oraz konstruować nowe statki. Ponieważ akcja Ancient Conquest rozgrywa się na morzach, od jakości statków (oraz, rzecz jasna, zdolności gracza w dowodzeniu nimi) zależeć będzie zwycięstwo.



Miasto jest rozbudowane, a flota gotowa do wypłynięcia.

Gracz ma do dyspozycji jednostki różnego typu, począwszy od kutrów, służących do połowu ryb i zbierania bursztynu, aż po typowe jednostki bojowe, mogące zwalczać cele naziemne (wrogie fortece) oraz okręty przeciwnika. Walka w Ancient Conquest nie jest sztampowa i nie polega jedynie na prymitywnym ostrzale wroga do czasu, aż jedna albo druga strona ulegną. Możemy prowadzić ogień z dystansu lub próbować sił w abordażu czy nawet taranować wrogie jednostki. Aby przeprowadzić udany abordaż, trzeba dysponować odpowiednio liczną i przygotowaną załogą (nie wszystkie statki do tego się nadają), a do taranowania najlepsze są wyspecjalizowane okręty.





Oprócz wroga mającego własne porty i fortece, spotkamy na swej drodze różne nierozumne stwory, np. harpie, krokodyle czy węże morskie, i plączących się po wybrzeżach nieprzyjaznych nam mieszkańców – choćby grupy Amazonek.

Niestety, autorzy Ancient Conquest nie zauważyli, że od czasów Warcrafta na świecie zaszły dość istotne zmiany. Gra nie wnosi nic nowego do gatunku, jest tylko prymitywną warcraftową wariacją, na dodatek wcale nie zachwyca grywalnością. Zebrać bursztyn, złowić ryby, wybudować statki, zdobyć artefakty, zniszczyć wroga – ot i cała filozofia programu. Próżno tu szukać starogreckiego klimatu. Ba, próżno szukać jakiejkolwiek atmosfery, a szczątkowa fabuła wydaje się jedynie niezbyt potrzebnym dodatkiem. Wrogowie najczęściej zachowują się w łatwy do przewidzenia sposób, choć ich ataki są czasem przemyślane i jeśli się nie pilnujemy, potrafią posłać na dno nawet sporej wielkości flotę.

Grafikę można nazwać jedynie umowną. Nie twierdzę, że jest nieestetyczna, tylko autorzy, jak to się ładnie mówi, posłużyli się nad wyraz prostymi środkami artystycznego wyrazu. Z sympatią natomiast odniosłem się do strony dźwiękowej gry, zwłaszcza że program został w pełni zlokalizowany, czyli wszelkie komendy i komentarze wypowiadane są po polsku.

Nie można jednoznacznie zawyrokować, że Ancient Conquest jest grą nieudaną. To miły programik na dwa, trzy wieczory, kiedy nie mamy nic innego do roboty. Można spróbować sporządzić własne mapy za pomocą zgrabnie przygotowanego edytora lub skorzystać z opcji rozgrywki wieloosobowej. Czy warto na ten program wydać pieniądze? Sami musicie zadecydować, np. testując demo, które zamieściliśmy na krążku CD w nr. 5/99. Na Waszym miejscu, na tym demku zakończyłbym znajomość z Ancient Conquest.

Jacek Piekara

ANCIENT CONQUEST
THE GOLDEN FLEECE

Strategiczna
MegaMedia
MarkSoft

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 50%

Cena: 99 zł

Machines

Świat gry Machines to świat myślących maszyn. Ludzkość na skutek wojny przeszła do innej fazy bytu (lub, jak kto woli – niebytu), a maszyny skonstruowane w celu ułatwienia kolonizacji nowych planet robią to, czego najlepiej nauczył je rodzaj ludzki – zajmują się przerabianiem konkurentów na złom.



Gry strategiczne czasu rzeczywistego pozwalają przeżyć dreszczyk emocji i wykazać się zarówno walorami umysłowymi, jak i refleksem oraz udowodnić, że potrafimy podejmować błyskawiczne (i trafne!) decyzje. Machines jest natomiast pierwszym RTS-em, który w pewnym momencie przestał mnie interesować jako strategia – zacząłem sobie jeździć i podziwiać widoki.

Wycieczki są atrakcyjne przede wszystkim dlatego, że można zasiąść za sterami każdego pojazdu i obserwować świat – jak w grach FPS. A świat ten jest w pełni trójwymiarowy, ma swój dzień oraz noc. Kapitalnie wyglądają zachodzące słońca, nie mówiąc już o ukształtowaniu terenu. „Czujemy", kiedy pojazd wjeżdża pod górę i kiedy zjeżdża po pochyłości, widzimy pojawiające się zza wzniesień machiny wroga (i czasami ostatnim widokiem, jaki ukazuje nam się przed oczami, jest widowiskowy rozbłysk). Machines nie jest jednak grą w stylu Battlezone, ponieważ widok „oczami bohatera" to tylko techniczny i estetyczny fajerwerk. Aby sprawnie kontrolować jednostki i bazę, gracz musi posługiwać się normalnie ustawioną kamerą, pokazującą obraz z góry.



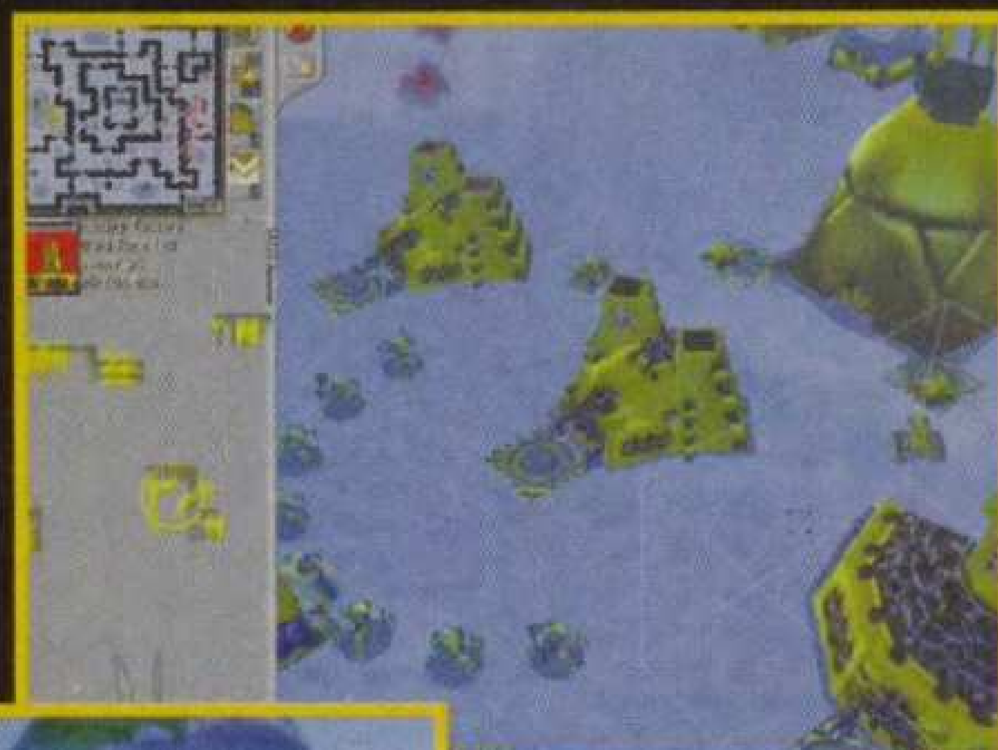
Dwie rakiety kierowane i po bólu...





Machines nie różni się koncepcyjnie od większości RTS-ów. Twoim zadaniem jest zwycięstwo w kampanii lub w pojedynczych misjach (w tym wypadku sam ustalasz pewne szczegóły, np. wygląd świata, poziom zaawansowania techniki, ilość surowców itp.). A droga do zwycięstwa jest prosta: zbuduj bazę, odkryj złoża surowców, postaw kopalnie, transportuj surowce, za uzyskane fundusze wznieś fabryki, w których skonstruujesz śmiercionośne machiny i ruszaj na wroga. Aby maszyny były naprawdę groźne, trzeba prowadzić badania naukowe i wynajdować nowe rodzaje broni. To bardzo ważny aspekt gry, bo jednostki z pierwszych misji nie stanowią zagrożenia dla zaawansowanych pojazdów uzbrojonych w działa dalekiego zasięgu.

Nie znaczy to, rzecz jasna, że RTS nie może być właśnie taki. Jeśli już nie ustanawia się nowych standardów, to przynajmniej trzeba dobrze wykorzystać znane wzorce. Machines doskonale je wykorzystuje. Interfejs jest prosty, obraz gry czytelny; bardzo sprawnie zarządza się jednostkami oraz budowlami. Zastrzeżenia można mieć jedynie do zachowania pojazdów na polu bitwy. W walce radzą sobie nieźle: atakują wroga, zajmują pozycje najlepsze do ostrzału, po czym wracają na wcześniej wyznaczone miejsca. Gorzej jest z manewrowaniem. Zauważyłem, że gdy wysyłam zgrupowanie, to niektóre pojazdy „zapominają",





dokąd miały jechać, co gorsze, jednostki mają kłopoty z ustępowaniem sobie miejsca. Jeżeli chcemy posłać gdzieś pojazd ze środka zgrupowania, musimy sami przesunąć zagradzające mu drogę machiny. Zabieg to bardzo kłopotliwy, zwłaszcza kiedy wróg przystępuje do ataku.

Spośród dwóch RTS-ów 3D – Machines i Warzone 2100 – trochę bardziej podoba mi się W 2100. Ale Machines to również znakomity program, przy tym oprawę graficzną ma zrealizowaną w taki sposób, że ręce same rwą się do oklasków. Równie dobre są efekty dźwiękowe: dynamiczna muzyka i kapitalnie wypowiadane komendy.

Jacek Piekara



Strategiczna

Acclaim/Charybdis

CD Projekt

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95/98

Ocena:
84%

Cena: bd

Jane's® Fleet Command™

Firma Sonalysts przez długie lata pracowała dla Departamentu Obrony USA. Zajmowała się udoskonalaniem wojskowego ekwipunku. Koniec zimnej wojny zmusił ją do wejścia na rynek militarnych symulacji. Rozpoczęła współpracę z firmami Jane's i Electronic Arts, której efektem był symulator okrętu podwodnego – 688(I).

Fleet Command to RTS (można włączać pauzę) z elementami gry zręcznościowej. Koncepcja gry podobna jak w Harpoonie. Otrzymujemy dowództwo nad siłami morskimi – czasami jest to tylko jeden okręt, kiedy indziej flota: lotniskowce, krążowniki, okręty podwodne, samoloty... W grze można zobaczyć jednostki 16 państw – prawie wszystkie okręty aktualnie w czynnej służbie (wzorem Harpoona znajdziemy w FC szczegółową bazę danych – informacje techniczne, zdjęcia i modele 3D).

FC wyposażona jest w zestaw 34 scenariuszy. Choć cele misji są w nich identyczne, aktywność wroga jest losowa (podobne siły, ale inna lokalizacja i posunięcia). W zapowiedziach bardzo obiecująco prezentowała się kampania. Niestety, otrzymaliśmy zestaw 4 scenariuszy, które łączy ze sobą tylko to, że trzeba zwycięsko przejść poprzedni, aby rozpocząć następny. Po zakończeniu misji dostajemy nowe zapasy amunicji i sprzętu, a straty poniesione przez naszą flotę nie mają wpływu na kolejne scenariusze! FC wyposażona jest także w rozbudowany edytor misji.

Gra nie ogranicza się do czysto morskich operacji. Będziemy atakować także cele lądowe, np. bazy pocisków rakietowych. Sporym utrudnieniem jest obecność neutralnych jednostek (czasami są to zamaskowane okręty wroga!).

Teoretycznie naszym podstawowym zadaniem jest ogólne planowanie działań strategicznych. Jednak okręty samodzielnie bronią się przed atakiem rakietowym dopiero ostatnim momencie. Nie wystrzeliwują SAM-ów do nadlatujących pocisków wroga – musimy zrobić to sami. Jest to główny element zręcznościowy gry – jeżeli rakiety lecą grupami, nigdy nie możemy być pewni, czy wyklikaliśmy wszystkie. Można włączyć pauzę i przybliżyć widok, ale wtedy rakiety zbyt szybko przelatują przez ekran.

Jeśli jednostka po otrzymaniu rozkazów identyfikacji celu rozpozna wroga, nie atakuje go automatycznie, ale wraca do patrolowania. To kiepski pomysł.



Przebieg walki można obserwować w czasie rzeczywistym. Autorzy gry przedstawili różne typy pogody, stanu morza, oświetlenia... Stworzyli też modele 150 jednostek.

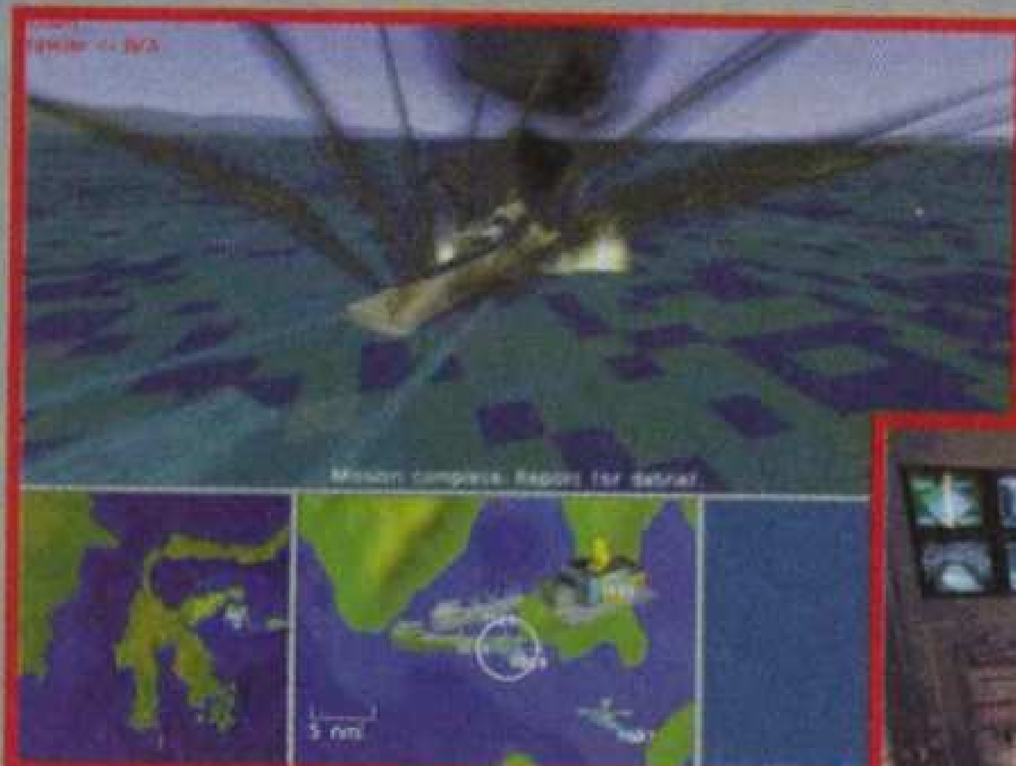
Na uwagę zasługuje poziom realizmu gry. Co prawda, nie jest tak wysoki jak w Harpoonie, w zamian jednak mamy znacznie uproszczone sterowanie. Pod tym względem gra przypomina trochę klasyczny RTS, ale nie znaczy to, że steruje się zbyt prosto – nie wszystkie komendy można wydać za pomocą myszy, a zestaw klawiszy przywodzi na myśl raczej symulator niż grę strategiczną.

Poziom Sztucznej Inteligencji dość wysoki. Niestety, chwilami można dojść do wniosku, że komputer „oszukuje" – znacznie szybciej rozpoznaje wrogie jednostki.

FC ma opcje gry wieloosobowej (2–4 graczy) przez sieć lub Internet.

Fleet Command nie jest tak rewelacyjna, na jaką się zapowiadała (dla maniaków realizmu będzie zbyt prosta, dla lubiących RTS-y – zbyt skomplikowana). To jednak interesująca gra strategiczna. Autorom udało się dość wiernie oddać warunki współczesnej wojny morskiej.

Jacek Ilczuk









RTS
Electronic Arts/
Jane's Combat
Simulations/Sonalysts
IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 8×, akcelerator 3D, Windows 95/98

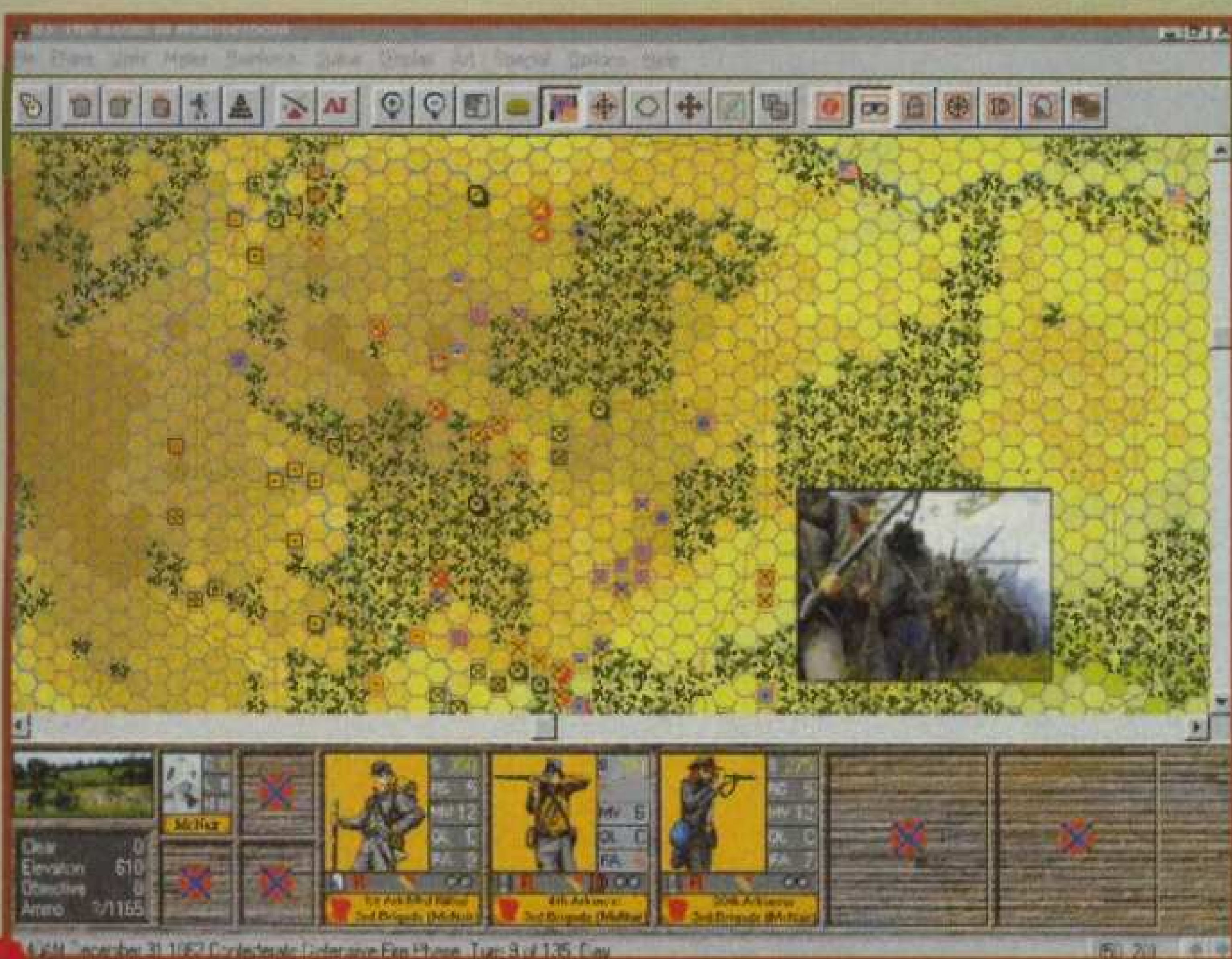
Ocena: 82%

Cena: bd

Battleground 9 Chickamauga

W ubiegłym roku firma TalonSoft zdecydowała się zakończyć serię Battleground – jej miejsce miała zająć i zapoczątkować nową dynastię East Front. Decyzja spotkała się z nieprzychylnym przyjęciem graczy, dlatego producent postanowił kontynuować serię – tak powstała Chickamauga. Na Zachodzie BG9 można kupić tylko bezpośrednio u producenta.

Tematem nowej części BG jest ponownie wojna secesyjna. Autorzy skoncentrowali się na dwóch mniej znanych bitwach, stoczonych w pobliżu granicy stanów Georgia i Tennessee – Murfreesboro (znana bardziej jako Stones River; od 31 grudnia 1862 do 2 stycznia 1863 r.) i Chickamauga (18–20 września 1863 r.). W obu starciach wzięły udział armie dowodzone przez tych samych generałów: siły Unii pod wodzą Williama S. Rosecransa, a Konfederacji – Braxtona Bragga.



Murfreesboro. Teren zalesiony, ale w mniejszym stopniu – lasy nie są tylko utrudnieniem – dają ciekawe możliwości taktyczne.

Jak zwykle otrzymaliśmy bogaty zestaw (26) wysokiej jakości scenariuszy, trzymających się rzeczywistego przebiegu wydarzeń, oraz wariacji „co by było gdyby", o różnym stopniu komplikacji oraz czasie trwania – od 5 aż do 135 (!) tur.

Starcie pod Murfreesboro jest znacznie ciekawsze niż Chickamauga, która zasługuje na uwagę głównie dzięki specyficznemu wykorzystaniu artylerii. Ze względu na niewielkie pole widzenia jednostki artylerii muszą walczyć w pierwszej linii, co naraża je na ataki wroga, ale także znacznie zwiększa skuteczność ostrzału.

Godny uwagi jest fakt, że programiści z TalonSoft nie spoczęli na laurach – seria (o dziwo) nadal ewoluuje! Wreszcie stworzono na potrzeby BG 32-bitowy engine (BG9 to pierwsza gra z serii, której nie można uruchomić pod Windows 3.1).



Chickamauga. Walki toczone w mocno zalesionym terenie nie należą do najciekawszych. Wróg „kryje się po krzakach", akcja rozwija ślamazarnie. Jedyną zaletą lasów jest możliwość przemieszczania jednostek poza zasięgiem wzroku nieprzyjaciela i oskrzydlania jego oddziałów.

W grze zetkniemy się z nową koncepcją wykorzystania strzelców w szyku luźnym (skirmishers). Nie funkcjonują jako wydzielone z jednostek oddziały (jak było w „napoleońskich" Battlegroundach), ale pozostają częścią głównej jednostki, zmieniając tylko jej parametry – większe pole widzenia (o 3 heksy) w zamian za wzrost kosztów ruchu oraz zmniejszenie siły ognia...

Po latach powrócił wreszcie (wcześniej pojawił się tylko w Battleground: Ardennes) wygodny i łatwy w obsłudze edytor scenariuszy.

Sztuczna Inteligencja jest na wysokim poziomie w mniejszych scenariuszach, ale jej jakość maleje wraz ze wzrostem skali bitwy – wiąże się to z dużą chaotycznością starć wojny secesyjnej. Jednak nadal to jedna z najlepszych SI, jakie występują w strategiach turowych.

BG9 ma opcje gry wieloosobowej (2 graczy) przez Internet, modem, kabel, e-mail (interesującą nowością jest możliwość wykorzystania opcji Automated Defensive Fire Rule – komputer samodzielnie ostrzeliwuje jednostki wroga, co przyspiesza wymianę korespondencji) i na jednym komputerze.

Chickamauga to kolejna udana gra z serii Battleground. Podobnie jak poprzedniczki, adresowana jest do zagorzałych zwolenników gatunku.

Jacek Ilczuk

CHICKAMAUGA BATTLEGROUND 9 American Civil War
Strategiczna
Take 2/TalonSoft
Optimus S.A.
Wymagania sprzętowe: Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95/98
Ocena: 80%
Cena: 155 zł





UEFA CHAMPIONS LEAGUE

SEASON 1998/99



Peter Schmeichel jeszcze w barwach MU.

Liga Mistrzów, najbardziej prestiżowa piłkarska impreza klubowa w Europie, liczy sobie 8 lat. W tym czasie powstały tylko dwie gry komputerowe, symulujące jej rozgrywki. UEFA Champions League, wydana w 1996 r. przez Philips Media, okazała się totalnym gniotem (recenzja Gambler 11/96). UEFA CL 98/99, od kilku tygodni na rynku, byłaby znakomita, gdyby nie wymagania sprzętowe.

Dzieło grupy developerskiej Silicon Dreams wykorzystuje engine i system sterowania Michael Owen's World League Soccer 99.

W grze łatwiej strzelić bramkę niż skutecznie się bronić. Bramkarze często są bezradni wobec strzałów z większej odległości czy zaskakujących uderzeń główką z rogu pola karnego. Podkręcone piłki również sprawiają im sporo kłopotów. Zazwyczaj odbijają piłkę przed siebie, dokładnie tam, gdzie czyha napastnik drużyny przeciwnej, który wbija futbolówkę do pustej bramki.

W UEFA CL repertuar zagrań defensywnych obejmuje wślizg, wybicie piłki spod nóg rywala (nowość w porównaniu z WLS 99) oraz grę ciałem. Stosowanie pierwszych dwóch z wymienionych zagrań wymaga precyzji, ale nawet jeśli uda się czysto odebrać piłkę przeciwnikowi, sędziowie mogą tego nie zauważyć. Często odgwizdują faul, gdy komputerowy rywal się przewróci, mimo że nikt go nie dotknął (pokazuje to powtórka). Sytuacja, choć dobrze znana z prawdziwych boisk, w grze komputerowej denerwuje.

Akcje ofensywne zespołu można oprzeć na kilku elementach: szybkości piłkarzy, sztuczkach technicznych, podaniach z klepki i podaniach na pole wolne. Jednak całą przyjemność konstruowania ataków psuje szybkość gry. Na Pentium 233 MMX, z 64 MB RAM i z Voodoo gra działa wolno, nawet po wyłączeniu wszystkich bajerów graficznych. Zawodnicy poruszają się po boisku flegmatycznie, nie spieszą do bezpańskich piłek. Wszystko dzieje się jakby w zwolnionym tempie. Ta wada nie pozwala cieszyć się w pełni z dwóch bardzo ciekawych opcji, które umieszczono w grze.

Scenarios (w liczbie 29) stawiają Cię w sytuacjach, które miały miejsce w tegorocznej edycji Ligi Mistrzów. Dzięki nim możesz sprawdzić, czy jesteś w stanie utrzymać jednobramkowe prowadzenie, grając zespołem HJK Helsinki przeciwko PSV Eindhoven albo odrobić straty w meczu Brondy Kopenhaga – Manchester United, gdy do przerwy przegrywasz 1:4.



Druga opcja pozwala prowadzić zespoły, które zdobywały Puchar Europy w ostatnich 40 latach. Możesz więc zagrać Juventusem Turyn '85 Zbyszka Bońka przeciw FC Porto '87 z Józefem Młynarczykiem w składzie i sprawdzić, który z wirtualnych Polaków jest lepszy.

Liga Mistrzów firmy Eidos może nie jest tak ładna i tak dynamiczna jak FIFA '99, ale symuluje rzeczywistość w bardzo przekonujący sposób. By się o tym przekonać, wystarczy obejrzeć dowolny mecz piłki nożnej w telewizji – bramki strzelane przez komputerowych zawodników niewiele się różnią od prezentowanych na ekranie TV. Atmosfera Ligi Mistrzów, ciekawe scenariusze oraz dobry pomysł wykorzystania historycznych zespołów mogły zapewnić UEFA Champions League Season 1998/99 pierwsze miejsce wśród symulatorów piłki nożnej. Niestety, duże wymagania sprzętowe (a raczej źle napisany program) znacznie obniżają jej wartość.

Gra znakomita tylko na znakomitych komputerach.

Kristoff

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
SEASON 1998/99

Sportowa

Eidos/Silicon Dreams

Mirage

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ogółem: 71%

Cena: 160 zł

GAMBLER

PRENUMERUJESZ?

WYGRYWASZ!

Zamawiając roczną prenumeratę GAMBLERA

BIERZESZ ZA FRIKO

Członkostwo GamblerClubu
oraz (jedna opcja do wyboru)*:



1. podkładkę pod mysz



2. czapkę z bajerami

lub

3. pomagasz małym pacjentom z Centrum Zdrowia Dziecka**

JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

TO PROSTE!

1. Prenumeratę możesz zamówić, używając kartki pocztowej załączonej do tego wydania Gamblera lub korzystając z Internetu: www.gambler.com.pl, lub za pomocą blankietu, który drukujemy obok.
2. Przesyłając zamówienie na kartce pocztowej nie ponosisz żadnych dodatkowych kosztów.
3. Rachunek otrzymasz z pierwszym zaprenumerowanym numerem Gamblera.
4. Wysyłkę upominków rozpoczniemy po otrzymaniu wpłaty za prenumeratę.

* Aby otrzymać prezent lub przekazać pieniądze, zaznacz odpowiednią opcję na kartce pocztowej załączonej do tego wydania Gamblera lub na stronie internetowej Gamblera, lub na blankiecie wpłaty zamieszczonym obok.
** W Twoim imieniu wydawca Gamblera wpłaci 10 zł na konto Centrum Zdrowia Dziecka.

WSZYSTKIE PROMOCJE DLA PRENUMERATORÓW DOTYCZĄ WYŁĄCZNIE PRENUMERATY ZAMAWIANEJ W WYDAWNICTWIE LUPUS.

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

ZŁ .... GR ....
słownie ....
Wpłacający ....
Adres wpłacającego ....
Odbiorca prenumeraty ....
Adres odbiorcy ....

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel
podpis przyjmującego ....
zł ....
Pobrano opłatę

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

ZŁ .... GR ....
słownie ....
Wpłacający ....
Adres wpłacającego ....
Odbiorca prenumeraty ....
Adres odbiorcy ....

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel
podpis przyjmującego ....
zł ....
Pobrano opłatę

ODCINEK DLA BANKU

ZŁ .... GR ....
słownie ....
Wpłacający ....
Adres wpłacającego ....
Odbiorca prenumeraty ....
Adres odbiorcy ....

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel
podpis przyjmującego ....
zł ....
Pobrano opłatę

ODCINEK DLA POCZTY

ZŁ .... GR ....
słownie ....
Wpłacający ....
Adres wpłacającego ....
Odbiorca prenumeraty ....
Adres odbiorcy ....

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel
podpis przyjmującego ....
zł ....
Pobrano opłatę

PRENUMERATA MIESIĘCZNIKA GAMBLER

SUPERZABAWA I SUPERLEKTURA

w prenumeracie

135 zł 12 wydań

zamiast 154,80 zł

oszczędzasz 19,80 zł

prenumerując masz gwarancję:



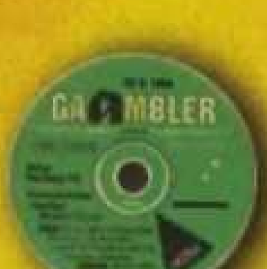
członkostwa GamblerClubu (wraz z korzyściami)



otrzymania odjazdowych prezentów (możesz też pomóc chorym dzieciom)

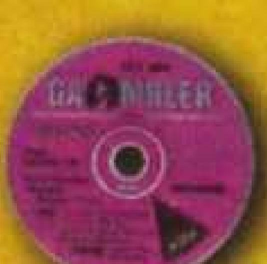


pokrycia kosztów wysyłki



stabilnej ceny w ramach dokonanej przedpłaty





dla stałych prenumeratorów oferujemy rabat specjalny: prenumerata roczna 40% w stosunku do ceny w kiosku (tylko 92 zł)

Szczegółowych informacji udziela
Sekcja Sprzedaży Wydawnictwa LUPUS:
ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa
tel./fax (0-22)8415121, (0-22)8410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

TYTUŁ	liczba pren.	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	Pierwsza prenum. wstaw X
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
		6 wydań 68 zł		
ENTER CD		12 wydań 99 zł		
		6 wydań 55 zł		
PCkurier		26 wydań 87 zł		
		13 wydań 47 zł		

wybieram prezent numer .... (wpisz cyfrę)

proszę o rachunek uproszczony ...

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

GAMBLER MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW


PROSIMY O WYPEŁNIENIE ANKIETY

WIEK .... LAT UCZĘ SIĘ PRACUJĘ

1 EGZEMPLARZ CZYTA OSÓB MAM KOMPUTER Z CD-ROM

Wyrażam zgodę na wykorzystanie moich danych adresowych do rozsyłania ofert promocyjnych Wydawnictwa Lupus TAK NIE podpis

GAMBLER MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW



Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący),
g. Bócevau (EKG),
Erectus Magnificus (Gildia RPG),
Kristoff (KS Gambler),
PiŁA (Klub Techniczny),
gen. TopGun (Aeroklub),
White ViZard (Klub MTG),
Marcin Wichary (Klub DDT),
ZooltaR (Klub 3D)
Projekt graficzny:
Piotr Kakiet

TeTe

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

Podczas gry wstukaj następujące kody:

slowmo - gra w zwolnionym tempie,
i like to cheat - wszystkie typy broni, amunicja,
give me life - ustawia stan zdrowia na 100.

Myth II: Soulblighter

W głównym menu wciśnij Shift i, trzymając, wybierz New Game - uzyskasz dostęp do wszystkich misji.

Warzone 2100

Kody działają w wersji 1.01 (z łatką). W czasie gry naciśnij T, wstukaj kod i naciśnij Enter.

get off my land - wykańcza wszystkich wrogów,
hallo mein schatz - następna misja,
work harder - kończy prowadzone badania we wszystkich aktywnych dziedzinach,
biffer baker - jednostka staje się (niemal) niepokonana,
time toggle - zatrzymuje czas,
whale fin - 1000 jednostek energii,
kill selected - niszczy wybrane jednostki,
double up - wszystkie Twoje jednostki stają się dwukrotnie odporniejsze,
john kettley - zmienia pogodę,
shakey - eksplozje pojazdów wstrząsają ekranem.

Gwiezdnych Wojen Epizod Pierwszy: Mroczny Cień Widmowego Zagrożenia

„Star Wars Episode 1: Phantom Menace" jest już w Polsce! Może nie w każdym kinie... No, może w ogóle nie w kinie... ale egzemplarz gry o tym tytule wylądował już w naszej redakcji. Wciąż obowiązuje „szlaban" na dokładniejsze informacje o filmie, ale nie wytrzymam i zdradzę Wam kilka z kodów, które będzie można stosować w grze. Szczegóły obok.

Zgredaktor

Grand Theft Auto London

Zmiana imienia na jedno z podanych, oznacza:
6661970 - nieskończona liczba żyć,
flashmotor lub super well - dostęp do wszystkich etapów,
deathtoall - wciśnięcie * na klawiaturze numerycznej udostępnia wszystkie typy broni,
iamfilth lub tithead - brak policji,
averyrichman - 999 999 999 punktów na starcie,
herc - wszystko jednocześnie,
psychadelic - klakson zmienia kolor samochodu,
driveby - można strzelać z samochodu!!!
rommel - tryb diagnostyczny (spróbujcie wciskać różne klawisze).

Ułatwienia działają aż do wyjścia z gry, można wpisać kilka kodów jednocześnie (kasując poprzedni i wpisując nowy).

Jim Midnite

W dzisiejszym wydaniu:



W ubiegłym miesiącu ubolewałem, że trzecia część Heroes of Might & Magic ma zaszyfrowane savegame'y. Czyżby to miało oznaczać, że w nowych grach nie będzie można pogrzebać? Jednak nie, jest jeszcze nadzieja dla nas, w pocie czoła harujących grabarzy. Firma LucasArts nie zawiodła - jej kolejna gra ze świata Gwiezdnych Wojen daje się łatwo „zoperować" przy użyciu edytora dyskowego. Chodzi oczywiście o **X-Wing Alliance**.

Z niecierpliwością czekam na **Jagged Alliance 2**, której obie poprzedniczki („jedynka" i Deadly Games) były wielkimi hitami w DDT. W dostępnym od (zbyt) dawna demku można przerabiać savegame'y, miejmy nadzieję, że w pełnej wersji będzie tak samo.

Kolejnym miłym dodatkiem do naszej kolekcji „rozgryzionych gier" może być też **Birth of the Federation**, pochodna obu części Master of Orion, które swego czasu również rozgrzebaliśmy na wszystkie strony. A tak prywatnie przyznam się, że czekam na tę grę również dlatego, iż jestem wielkim fanem świata Star Treka. Przyznałbym się też, że Gwiezdnych Wojen w zasadzie nie lubię, ale i tak - w atmosferze oczekiwania na premierę pierwszego epizodu sagi - nikt by mi nie uwierzył...

Dzisiejsze wydanie DDT zdominowała gra X-Wing Alliance. Na razie savegame i uaktywnianie okrętów, ale na tym najprawdopodobniej się nie skończy - zajrzałem do pliku .EXE i wydaje mi się, że dane statków również da się łatwo zmienić. Ale o tym ewentualnie za miesiąc. Na razie - miłej lektury! O ile można tak nazwać studiowanie rzędów cyferek...

X-Wing Alliance

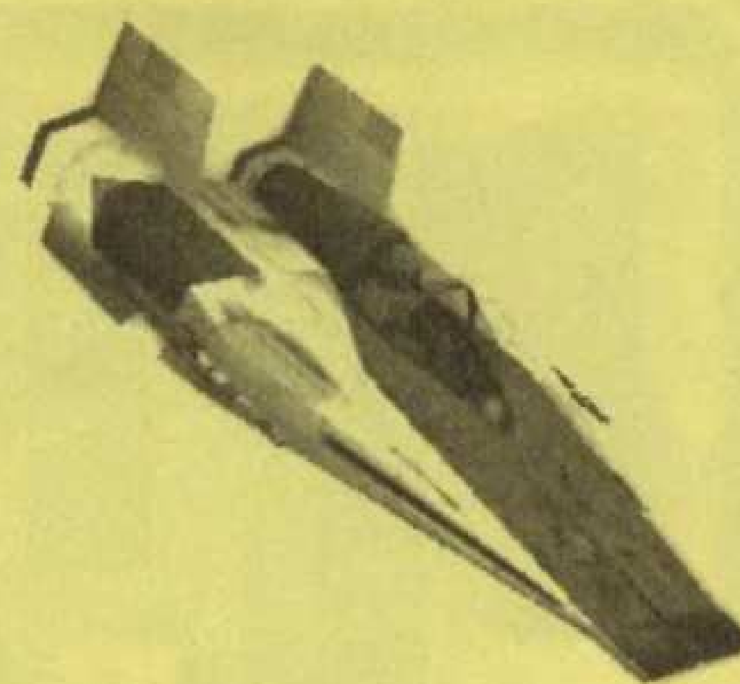
Grzebiemy w plikach o rozszerzeniu **.PLT**, umieszczonych w głównym katalogu gry (domyślnie **C:\Program Files\LucasArts\XWingAlliance**).

DANE PILOTA

10EA2h	ranga:	
	00h	Recruit
	01h	Flight Cadet
	02h	Flight Officer
	03h	Lieutenant Junior Grade
	04h	Lieutenant
	05h	Captain
	06h	Lieutenant Commander
	07h	Commander
	08h	General
10E9Eh	ocena:	
	00h	Target Drone
	01h	Ground Crew
	02h	Unrated
	03h	Certified
	04h	Marksman 4th
	05h	Marksman 3rd
	06h	Marksman 2nd
	07h	Marksman 1st
	08h	Expert 4th
	09h	Expert 3rd
	0Ah	Expert 2nd
	0Bh	Expert 1st
	0Ch	Ace 4th
	0Dh	Ace 3rd
	0Eh	Ace 2nd
	0Fh	Ace 1st
	10h	Top Ace 4th
	11h	Top Ace 3rd
	12h	Top Ace 2nd
	13h	Top Ace 1st
	14h	Jedi 4th
	15h	Jedi 3rd
	16h	Jedi 2nd
	17h	Jedi 1st
	18h	Jedi Master
10EA6h	rodzaj medalu Kalidor Crescent:	
	00h	brak
	01h	Kalidor Crescent
	02h	Kalidor Crescent: Bronze Cluster
	03h	Kalidor Crescent: Silver Talon
	04h	Kalidor Crescent: Silver Scimitar
	05h	Kalidor Crescent: Golden Wings
	06h	Kalidor Crescent: Diamond Eyes

DANE O MISJACH

[Prologue: Family Business]	
AD0Eh	Aeron's Lesson: Transport Operations
AD3Eh	Emon's Lesson: Weapons
AD6Eh	Aeron's Error: Data Recovery
AD9Eh	Sticking it to the Viraxos: Covert Delivery
ADCEh	Black Market Bacta: Cargo Transfer
ADFEh	Rebel Rendezvous: Aid to the Alliance
AE2Eh	Nowhere To Go?: Escape Imperial Attack
[Joining the Rebellion]	
AE5Eh	Deep Space Strike Evaluation
AE8Eh	Starfighter Superiority Evaluation
[Battle 1: Clearing the Way]	
AEBEh	Convoy Attack
AEEEh	Rescue Uncle Antan
AF1Eh	Recon of Imperial Task Force
AF4Eh	Rescue Echo Base Prisoners
AF7Eh	Recover Imperial Probe
AFAEh	Stop Resupply of ISD Corrupter
AFDEh	Destroy Imperial Sensor Net
[Battle 2: Secret Weapons of the Empire]	
B00Eh	Flight Staff Transfer
B03Eh	Ensnare Imperial Prototypes
B06Eh	Kill K'Armyn Viraxo
B09Eh	Raid Production Facility
B0CEh	Defend CRS Liberty
B0FEh	Destroy Imperial Research Facility
[Battle 3: Over the Fence]	
B12Eh	Liberate Slave Convoy
B15Eh	Supply Rebels with Warheads
B18Eh	Recon Imperial Research Facility
B1BEh	Investigate Imperial Comm Array
B1EEh	Plant Listening Device
B21Eh	Rendezvous with Defector
B24Eh	Scramble!
[Battle 4: The Bothan Connection]	
B27Eh	Shipment to Mining Colony
B2AEh	Reconnaissance of Imperial Convoy
B2DEh	Mining Colony Under Siege: Rescue Aeron
B30Eh	Capture the Freighter Suprosa
B33Eh	Abandon Rebel Base at Kothlis
B36Eh	Protect Imperial Computer
[Battle 5: Mustering the Fleet]	
B39Eh	Protect Alliance-Smuggler Meeting
B3CEh	Attack Imperial Convoy
B3FEh	Break Emon Out of Brig
B42Eh	Protect Smuggler Retreat
B45Eh	Rescue Smugglers
B48Eh	Recover Family Data Core
B4BEh	Attack Pirate Base
[Battle 6: The Darkest Hour]	
B4EEh	Meet with Bothan Delegation
B51Eh	Locate Mercenary Base
B54Eh	Raid Mercenary Base
B57Eh	Rescue Bothan Spies
B5AEh	Steal Imperial Shuttle
B5DEh	Escort Rebel Fleet
B60Eh	Family Reunion
[Battle 7: The Battle of Endor]	
B63Eh	Battle of Endor
B66Eh	Phase 2: That Thing's Operational!
B69Eh	Phase 3: The Shield Is Down!
B6CEh	Phase 4: Death Star Tunnel Run



STATKI

Dobieramy się do pliku **shiplist.txt**. Znajdują się tam linijki o treści:

!SPECIES_28!CN/C Tube,Container,Nonflyable,Known,Skirmish...

Wystarczy teraz zamienić „Nonflyable" (lub „GunnerFlyable") na „Flyable" oraz czasami usunąć gwiazdkę sprzed nazwy statku, aby móc nim latać w misjach Skirmish. W przypadku wielu statków (np. tych ogromnych) nie ma to wprawdzie sensu, ale niektórymi manewruje się całkiem przyjemnie.

A oto lista okrętów, które po przeróbkach mogą stać się dostępne. Dla Waszej wygody uporządkowałem ją alfabetycznie. Numer po lewej oznacza to, co znajduje się na początku linijki, po !SPECIES_.

95	Assault Frigate
98	Assault Shuttle
22	Assault Transport
67	Asteroid Laser Battery
141	Asteroid Mining Unit
68	Asteroid Warhead Launcher
181	Astromech Droid
94	Bulk Cruiser
32	Bulk Freighter
49	Calamari Cruiser
228	Calamari Cruiser Type 2
139-140	Cargo Facility 1-2
33	Cargo Ferry
164-168	Cargo Freighter 1-5
169-173	Cargo Tanker 1-5
45	Carrack Cruiser
138	Casino
177	Civilian Pilot
25	Combat Utility Vehicle
134	Comm Relay
35	Container Transport
96	Corellian Gunship
38	Corellian Transport
40	Corvette
132	Derylin Platform
48	Dreadnaught
180	Emkay
150	Escape Pod Type 1
174	Escape Pod Type 2
47	Escort Carrier
18	Escort Shuttle
23	Escort Transport
69	Factory
145	Family Base
146	Family Repair Yard
103	Ferryboat Liner
107-109	Freighter Transport (różne modele)
129-131	Golan One-Three
156	Gun Emplacement
78	Gun Platform
157	Gun/Warhead Emplacement
30	Heavy Lifter
97	Imperial Landing Craft
176	Imperial Pilot
144	Imperial Research Center
101	Imperial Research Ship
53	Imperial Star Destroyer
230	Imperial Star Destroyer Type 2
148	Industrial Complex
51	Interdictor
93	Lancer Frigate
50	Light Calamari Cruiser
102	Luxury Yacht 3000
99	Marauder Corvette
39	Millennium Falcon
75-77	Mine 1-3
79	Mine 5
105	Mobquet Transport
104	Modified Action Transport
41	Modified Corvette
43	Modified Nebulon B Frigate
92	Modified Strike Cruiser
34	Modular Conveyor
31	Mole Miner
37	Muurian Transport
42	Nebulon B Frigate
162	New Laser Battery
163	New Ion Battery
44	Passenger Liner
149	Pirate Junkyard Base
147	Pirate Ship Yard
60-65	Platform 1-6
142	Processing Plant
36	Rebel Medical Transport
175	Rebel Pilot
143	Rebel Platform
91	Repair Yard
20	Scout Craft
133	Sensor Array
90	Shipyard
17	Shuttle
135-137	Space Colony 1-3
100	Star Galleon
21	Stormtrooper Transport
46	Strike Cruiser
54	Super Star Destroyer
112	Suprosa
19	Sys Patrol Craft
114-118	TIE Experimental M1-5
24	Utility Tug
52	Victory Star Destroyer
229	Victory Star Destroyer Type 2
182	Worker Droid
106	Xiytiar Transport
110	YT-2000
111	YT-2400
178	Zero-G Stormtrooper
179	Zero-G Utility

Z tej poprawki można skorzystać nawet w trybie multiplayer, jeśli tylko wszystkie komputery będą miały tak samo zmieniony plik.

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl



Konfiguracja BIOS-u

W związku z rosnącą popularnością płyt głównych firmy ABIT, przedstawiam dziś w Klubie Technicznym najważniejsze parametry BIOS-u, od ustawienia których zależy prawidłowa praca takiej płyty. Podaję tylko te informacje, które uważam za najistotniejsze. Pamiętajcie, by zmian ustawień, poza tymi koniecznymi do pracy procesora (np. CPU SOFT MENU II), dokonywać krok po kroku, żeby potem wiedzieć, co wyłączyć w razie kłopotów.

Jeśli zmienicie jakiś parametr i nie zapamiętacie który, a coś przestanie działać, użyjcie opcji LOAD SETUP DEFAULTS. System odzyska stabilność, a do zmienionych przedtem ustawień dojdziecie później.

Warto stale aktualizować BIOS. To nie jest trudne, a dużo daje, np. opóźnia proces starzenia się płyty głównej. Jak się to robi?

1. Zróbcie dyskietkę startową z poziomu DOS-a (komenda - A:\> format a: \s).
2. Na dyskietkę skopiujcie plik z BIOS-em (są to pliki z rozszerzeniem *.bin np. bx6_eg.bin oraz plik awdflash.exe).
3. Uruchomcie system z wcześniej przygotowanej dyskietki, potem przejdźcie do A:\ i wpiszcie: awdflash.
4. Uruchomi się program odpowiedzialny za zapis nowego BIOS-u:
   - zapyta o jego nazwę - wpiszcie nazwę pliku z nowym BIOS-em;
   - zapyta, czy chcecie zrobić kopię starego BIOS-u - wpiszcie nazwę pliku, w którym chcecie zachować stary BIOS, np. bx6_gy.bin;
   - teraz program dokona zmiany BIOS-u.
5. Gdy wszystkie czynności zostaną zakończone, wyjmijcie dyskietkę i zrestartujcie komputer.
6. Po ponownym uruchomieniu komputera wejdźcie do BIOS-u i sprawdźcie, czy wszystkie ustawienia są OK, w szczególności, czy INIT DISPLAY FIRST jest ustawiony na AGP, jeśli macie kartę graficzną na AGP.
7. Jeśli wszystko jest w porządku, wyjdźcie z BIOS-u, robiąc kopię zapasową [F10]...

Pamiętajcie, że różne modele płyt firmy ABIT używają różnych BIOS-ów, należy więc użyć odpowiednich programatorów (czyli odpowiedniej wersji pliku Awardflash.exe).

Co zrobić, jeśli wyłączą prąd podczas aktualizacji BIOS-u? Teoretycznie BIOS jest martwy, ale nie do końca - blok pamięci odpowiedzialny za stację dysków nadal działa, można więc naprawić nasz BIOS. Trzeba tylko mieć przygotowaną dyskietkę startową z umieszczonym na niej plikiem autoexec.bat o następującej treści:

A:\AWDFLASH (nazwa nowego BIOS-u) /PY /SN /CC

Jeśli chcecie do płyty BX6 zainstalować BIOS w wersji GY, wpisujecie: A:\AWDFLASH bx6_gy.bin /PY /SN /CC. Pamiętajcie, nic nie będzie widać, bo brakuje wsparcia dla VGA. Wkładacie dyskietkę do napędu i uruchamiacie komputer. Gdy dyskietka przestanie pracować, wyjmujecie ją i wyłączacie komputer. Potem odpalacie na nowo, wchodzicie do BIOS-u i sprawdzacie wszystkie parametry.

A teraz do meritum:

CPU SOFT MENU II

W tej części ustawicie najważniejsze parametry pracy Waszego procesora, w takiej kolejności:

CPU OPERATING SPEED: User Defined - wybranie tej opcji jest ważne, inaczej nie da się zmieniać dalszych parametrów.

TURBO FREQUENCY: Enabled lub Disabled, w zależności od tego, czy chcecie uzyskać wzrost szybkości o 2,5%.

EXTERNAL CLOCK: częstotliwość magistrali systemowej (FSB). Możliwości jest mnóstwo, jednak zmieniać parametry powinno się stopniowo, przechodząc od niższych częstotliwości do wyższych.

MULTIPLIER FACTOR: wszystkie produkowane obecnie procesory mają zablokowany mnożnik, więc ustawiacie taki, jaki ma Wasz procesor.

SEL100/66 SIGNAL: dwie możliwości, LOW lub HIGH. Jeśli ustawiacie FSB poniżej 100 MHz - to LOW, jeśli 100 MHz lub wyżej - HIGH. Warto z tą wartością poeksperymentować, jeśli coś działa nie tak.

AGPCLK/CPUCLK: stosunek częstotliwości taktowania magistral AGP i FSB (głównej magistrali) najlepiej ustawić na 2/3 - 1/1 niewiele kart wytrzyma, a wzrost wydajności jest niewielki, naturalnie jeśli pracujecie na magistrali 100 MHz. Gdy ustawiacie 66 MHz - parametr powinien mieć wartość 1/1.

SPEED ERROR HOLD: zatrzymanie pracy systemu przy przekroczeniu „dozwolonych" częstotliwości taktowania. Disabled... :-)

CPU POWER SUPPLY: ustawcie User Defined, żeby mieć możliwość zmiany napięcia jądra procesora. Ważna rzecz dla każdego overclockera ;-)

CORE VOLTAGE: zmiana napięcia jądra procesora. Najwyższa wartość - 2,3 V - to jednocześnie bezpieczna granica eksperymentów, można więc puścić wodze fantazji...

STANDARD CMOS SETUP MENU

Proponuję ustawić wszystkie dyski twarde na Auto, wtedy system ustawi je sobie „po swojemu". Są wówczas duże szanse na uniknięcie błędów dysku w pracy systemu.

BIOS FEATURES SETUP MENU

VIRUS WARNING: ja ustawiam Disabled, ale jeśli chcecie być informowani o wirusach, dajcie Enabled. Pamiętajcie jednak, żeby przed zainstalowaniem Windows 98 wyłączyć tę opcję - często występują problemy z instalacją Windy przy ustawieniu Enabled. Może BIOS uznaje Windę za wirusa? ;-)

CPU LEVEL 1 CACHE: pamięć pierwszego poziomu procesora, OBOWIĄZKOWO Enabled.

CPU LEVEL 2 CACHE: w zależności od posiadanego procesora, w większości wypadków Enabled (gdy ktoś ma Celerona 266 - Disabled).

CPU L2 ECC CHECKING: ustawcie Disabled, żeby niepotrzebnie nie angażować systemu w sprawdzanie błędów w pamięci drugiego poziomu.

BOOT SEQUENCE: A, C, SCSI - najsensowniejsze ustawienie, jeśli jednak potrzebujecie innej sekwencji bootowania (kolejność wyszukiwania przez BIOS dysków systemowych), macie inne do wyboru.

IDE HDD BLOCK MODE: gdy wybierzecie Enabled, BIOS sprawdzi, czy Wasz dysk twardy może prowadzić multisektorowy transfer danych (co przyspiesza jego działanie). Jeśli jednak po włączeniu tej opcji dysk zacznie źle pracować, wyłączcie ją.

CHIPSET FEATURES SETUP

SDRAM CAS LATENCY TIME: w zależności od posiadanej pamięci ustawia się 2 lub 3, należy się jednak upewnić, czy pamięć pociągnie dane ustawienie (3 jest bezpieczniejsze, 2 bardziej wydajne).

SDRAM PRECHARGE CONTROL: ustawcie Disabled.

SYSTEM BIOS CACHEABLE: jeśli chcecie, żeby BIOS ładował się szybko przez cache L2, ustawcie Enabled.

VIDEOBIOS CACHEABLE: jak wyżej, ale w odniesieniu do BIOS-u karty graficznej. Jeśli coś jest nie tak przy ładowaniu BIOS-u systemowego lub BIOS-u karty graficznej, wyłączcie tę opcję i sprawdźcie, czy wszystko pracuje poprawnie.

PASSIVE RELEASE: opcja odnosząca się do właściwości mostka PCI/ISA. Jeśli macie problemy z pracą systemu, nawet gdy żadna karta ISA nie jest zainstalowana, ustawcie Disabled, ponieważ często zdarza się, że opcja ta robi dużo zamieszania w sygnałach wejścia/wyjścia.

DELAYED TRANSACTION: opcja określająca stosunek szybkości pracy PCI i ISA. Ustawić na Disabled.

AGP APERTURE SIZE (MB): ilość pamięci systemowej przeznaczonej do przechowywania tekstur z AGP (jeśli macie kartę teksturującą z AGP).

SPREAD SPECTRUM MODULATED: zawsze ustawiajcie Disabled. Opcja ta odnosi się do „elektromagnetycznej zgodności" systemu, zabawę tym switchem polecam TYLKO BARDZO ZAAWANSOWANYM. Ja zawsze mam Disabled.

THERMAL & FAN MONITOR: monitoring pracy wentylatorów oraz odczyt temperatury systemu.

VOLTAGE MONITOR: odczyt napięcia jądra procesora.

POWER MANAGEMENT SETUP MENU

Tutaj ustalamy ważniejsze opcje dotyczące zasilania komputera. Wszystko zależy od Waszych preferencji, od typu posiadanej obudowy oraz monitora, nie będę więc szczegółowo omawiał każdej opcji, ograniczę się tylko do tych, które powinny być zawsze ustawione.

ACPI FUNCTION: zawsze Enabled, w innym wypadku system operacyjny nie będzie miał kontroli nad zasilaniem i funkcją Plug and Play.

POWER MANAGEMENT: zarządzanie energią. Można ustawić MIN SAVING - minimalne oszczędzanie energii lub MAX SAVING - maksymalne oszczędzanie energii. Ja nie oszczędzam na prądzie :-).

CPU FAN OPTION: ustawcie ALWAYS ON, bo gdy BIOS wyłączy wiatrak, w pewnym momencie dojdzie do przegrzania procesora i komputer może się zawiesić...

MODEM USE IRQ: tu możecie określić, jakiego przerwania używać będzie modem, co często bardzo się przydaje, zwłaszcza przy złożonych konfliktach przerwań.

THROTTLE DUTY CYCLE: określamy, jaki procent czasu obliczeniowego procesora będzie wykorzystywany w trybie oszczędzającym energię.

IDE HDD POWER DOWN: zatrzymanie pracy dysku twardego w trybie oszczędzania energii. Nie polecam - czasem można się rozczarować, gdy dysk nagle stanie. Disabled.

PNP, PCI & ONBOARD I/O SETUP

FORCE UPDATE ESCD: jeśli chcecie wykasować z BIOS-u ustawienia dotyczące PnP dla ISA i PCI, ustawcie Enabled, jeśli nie - Disabled. Ja zawsze mam Disabled.

RESOURCES CONTROLLED BY: Auto lub Manual. Jeśli chcecie, by konfigurację przerwań wykonał za Was system, dajcie Auto. Jeśli jednak system się nie spisze (czasem może się to zdarzyć), ustawcie Manual i ręcznie poustawiajcie wszystkie parametry.

INIT DISPLAY FIRST: wybieracie, która karta graficzna - na AGP, czy na PCI - ma pierwsza startować. Bardzo pożyteczna opcja, gdy mamy 2 karty graficzne.

ONBOARD IDE-1 CONTROLLER: Enabled - nasz płytowy kontroler IDE pracuje, Disabled - zostanie wyłączony.

MASTER DRIVE MODE: przy Auto system odczyta dane z dysku i sam wszystko ustawi. PIO 0-4 - pozwala ręcznie ustawić tryb pracy dysku twardego.

SLAVE DRIVE MODE: jak wyżej.

ONBOARD USB ASSIGNED IRQ: włączenie USB. Jeśli macie urządzenie pod USB, które nie chce pracować, sprawdźcie tę opcję. Jeśli jest Disabled - wiecie, dlaczego nie działało.

To chyba wszystkie najważniejsze opcje (pozostałe są w instrukcji). Jeśli będziecie mieć jakieś problemy - piszcie.

TloluviN (tloluvin@pc.com.pl)

Uwaga!!!

Ręczna zmiana ustawień BIOS-u, zwłaszcza przy wyłączonych zabezpieczeniach, może w szczególnych okolicznościach skończyć się uszkodzeniem sprzętu bądź utratą danych z dysku twardego. Zanim zabierzesz się do grzebania w ustawieniach, upewnij się, czy wiesz, co robisz.

Gdy decydujesz się na przekroczenie zalecanych przez producenta parametrów pracy procesora i płyty głównej, możesz stracić gwarancję, jeśli sprzęt zostanie uszkodzony! Możesz ją także stracić, gdy z powodu innego uszkodzenia oddasz do serwisu podkręcony komputer.

Pamiętaj, podrasowujesz swój sprzęt na własną odpowiedzialność! Gambler i autor tego tekstu nie biorą na siebie ŻADNEJ odpowiedzialności za powstałe szkody. [red]



GILDIA RPG

W tym miesiącu w Gildii rządzi Baldur's Gate i nie ma w tym nic dziwnego. Jak zapewne zauważyliście, opinie o grze są bardzo zróżnicowane i listy naszych Czytelników to potwierdzają. Ciekawe, czy rozszerzenie Tales of the Sword Coast zyska sobie lepszą prasę.

Baldur's Gate

I. *Zanim przejdę do głównego tematu listu, czyli Baldur's Gate, muszę zweryfikować przedstawiane wcześniej na łamach Gildii moje poglądy. Pisałem, że Might & Magic VI wciągnęła mnie bardziej niż Final Fantasy VII. Niestety, przy końcu gry zmieniłem zdanie. Zanim wszedłem do Wyroczni Enroth, wszystko było OK. Dalej jest wielka KICHA. Jakieś latające żelazne kule, laserowe pistolety, słowem coś na kształt spaczonego science fiction. Nie mam nic przeciwko science fiction, ale takie wymieszanie gatunków to pomyłka. Nie lubię takich niespodzianek. Psują tylko klimat, do tego momentu wspaniały.*

Ale druid czy czarodziej uganiający się za potworami z bronią rodem z XXI wieku? Sami przyznacie, że to co najmniej niedorzeczne. FF VII pod tym względem wcale nie jest lepsza, ale tam takie dziwactwa są integralną częścią gry i ktoś, komu taki klimat się podoba, nie będzie narzekał na przerośnięte kurczaki, strzelające domki czy skaczące, jeżopodobne nie-wiadomo-co. Skończyłem obie gry i mogę z czystym sumieniem stwierdzić, że bardziej podobała mi się FF VII.

A teraz słów kilka na temat Baldur's Gate. Generalnie rzecz biorąc, zgadzam się z oceną Sturma (nr 5/99). Gdy się maksymalnie dopompuje bohaterów, gra robi się nudna i kończy się ją jakby z rozpędu. Przyznaję, jeszcze jej nie skończyłem, ale główny bohater ma już maksymalną liczbę punktów doświadczenia. W tej chwili gram, aby skończyć, a nie po to, by się dobrze bawić. A do tego... (to, o czym teraz napiszę, to już totalny kanał). Zaraz po wejściu do Wrót Baldura wdałem się w bójkę w Gildii Złodziei. Ponieważ odrzuciłem propozycję pracy dla owej Gildii, zostałem zaatakowany. Po wybiciu wszystkich jej członków przez 5 - 10 dni włóczyłem się po mieście, po czym z czystej ciekawości znowu zajrzałem do siedziby złodziei. I przeżyłem szok. Nie dość że wszyscy członkowie Gildii byli cali i zdrowi, to jeszcze nie żywili do mnie żadnych pretensji! „Burak w grze" - pomyślałem. Ale gdzie tam.

Tak jest praktycznie na każdym kroku. Obóz Bandytów, kopalnie Nashkel, knieja Otulisko - prawie wszystkie wykonane wcześniej questy pojawiają się na nowo! Gdyby nie ograniczenia, wynikające z maksymalnej liczby punktów doświadczenia, grę można by męczyć do bólu. Takie małe perpetuum mobile! Po odkryciu tego „bajeru" prawie całkowicie straciłem ochotę do grania. Odradzanie się potworów rozumiem, ale cudowne masowe zmartwychwstanie ważnych NPC-ów?! Po prostu twórcy gry dali d...! Jak można było dopuścić do sprzedaży tak spartolony produkt? Kto za to odpowiada? Czy testerzy z Black Isle Studio są ślepi? I kto zabił Laurę Palmer?

Moja ocena BG: duży krok w stronę realizmu, ciekawy system czarów, wciągająca intryga, a z drugiej strony - zbyt zagmatwany jak na grę komputerową opis czarów i przedmiotów magicznych, a także sposób obliczania punktów obrażeń, klasy zbroi i wytrzymałości postaci (takie postępowanie jest w pełni logiczne, kiedy gramy w wersję „bez prądu", jednak wydaje mi się cokolwiek śmieszne, gdy czytam, że miecz mojego wojownika zadaje 2K8+2 obrażeń). Myślę, że gra zasługuje na 65%. No, może 70%. Ciężkie jest życie recenzenta, oj ciężkie. Wyrazy współczucia dla redakcji Gamblera.

Teraz słówko o lokalizacji. Genialna! Głosy czołowych polskich aktorów brzmią po prostu rewelacyjnie. Największe wrażenie robi chyba Jan Kobuszewski jako narrator snów. Z postaci najbardziej podobał mi się ghul Korax. Ogromne brawa dla pana Krzysztofa Kowalewskiego!

Nie mogę się powstrzymać, aby na koniec nie porównać trzech najgłośniejszych RPG ostatniego roku (celowo pomijam Fallout i Fallout 2, ponieważ wcale nie podoba mi się wizja świata i klimat w obu). Wiem, jaką niechęcią Arcymag darzy FF VII, ale muszę przyznać, że ani M&M VI ani BG nie dostarczyły mi tylu wrażeń, co ona. Mam tu na myśli scenariusz, przedstawienie intrygi oraz walkę z Weaponami (cholernie nie lubię tego słowa, ale przecież nie napiszę „walkę z Broniami"). Dla tych walk naprawdę warto zagrać w FF VII.

WaHooKa

PS Dawniej niecny Don Pedro szykanował działalność Naszej Gildii, a teraz dochodzą nas słuchy o podstępnych knowaniach niejakiego Top-Guna i jego szajki. Niniejszym informuję owo podejrzane towarzystwo, że czar „Cukier w paliwie" ostudził już zapały niejednego domorosłego pilota. Prosto i skutecznie. Zapewniam.

Might & Magic VI to świat science fantasy, a nie fantasy. W końcu inwazja demonów pochodzi z kosmosu. Zresztą w poprzednich częściach tej serii również były elementy rodem z science fiction, np. badanie statku kosmicznego, którym przyleciał strażnik Corak, walczący ze złym Alamarem, czy eksploracja olbrzymiej Piramidy, która okazała się bazą kosmiczną.

A teraz o Baldur's Gate. Z grania zrezygnowałem we Wrotach Baldura, bo doprowadził mnie do szału podział tego miasta na milion maleńkich lokacji. Nie zauważyłem jednak błędów, o których piszesz - może nie zdarzyło mi się wrócić do już „zaliczonych" lokacji, takich jak kopalnie Nashkel czy knieja Otulisko? Nie zgadzam się jednak, że zasady gry są zbyt skomplikowane. Wprost przeciwnie, są chyba na tyle jasne, że nawet osoba nie mająca wielkiego doświadczenia powinna zorientować się, o co chodzi. W kwestii oznaczenia broni: rzeczywiście lepiej było zamiast 2K8+2 podać po prostu 4-18. Wygląda to bardziej naturalnie.

II. [UWAGA - SPOILER! Jeśli nie chcesz dowiedzieć się, co Cię czeka w Baldur's Gate - NIE CZYTAJ! Zgr.].

Właśnie skończyłem Baldur's Gate. I co? Sprawa jest prosta. Nie wiem, czy autorom nie chciało się wymyślić bardziej pokręconej i dłuższej fabuły, czy ogarnęła ich niemoc twórcza (a może spożyli za dużo „środków"), ale fabuła w BG to totalne oparzenie! Najpierw jestem sierotą, która ma sny jak po paru skrętach, a potem nagle okazuje się, że jestem na półbogiem! Nadal zastanawiam się, czy ten przybrany ojciec zginął, albo jaką rolę we wszystkim odegrał Elminster. Ojca najpierw zabijają, a potem niczym nie zrażony pojawia się wraz z Elminsterem w podziemiach klasztoru i każe mi iść za sobą. Potem obaj spokojnie gdzieś znowu znikają. Cokolwiek dziwne.

Podobnie jest z drużyną. Wprawdzie to nie bug, ale można było rozwiązać inaczej. Sytuacja jest taka: zabijam przywódców Tronu (którzy pierwsi mnie zaatakowali) i wszystko jest OK. Potem idę do Baldur's Gate i gdy Płomienna Pięść oskarża mnie o zabójstwo, reputacja nagle spada mi do 1 (słownie: JEDEN). Połowa drużyny nagle stwierdza, że jestem evil i oni się już ze mną nie będą bawili, chociaż przedtem nie przeszkadzało im nawet przypadkowe zamordowanie paru wieśniaków na skutek użycia kuli ognia. Wiem, że powinni tak zareagować, jeśli nie mogą zaakceptować mojego zachowania, ale dlaczego nie robią tego od razu po ubiciu przywódców, a dopiero gdy reputacja spada po oskarżeniu mnie?

Autorzy chwalili się, że czas potrzebny na przejście gry wynosi około 100 godzin. Nie wiem, jak oni to ocenili, ale chyba mieli bardzo leniwych i powoli myślących testerów. BG kupiłem 16 marca, w piątek po południu, a skończyłem we wtorek wieczorem. W sumie tylko niecałe 4 (!) dni grania (w niedzielę nie siedziałem przy kompie). Dla mnie to trochę za mało jak na grę, która zajmuje pięć CD. BG naprawdę wiele traci z powodu tak krótkiej fabuły i trochę tandetnego trybu multiplayer: niby mogę grać z innymi, ale co z tego, skoro i tak już wiem, jak wszystko się skończy i jak potoczy się akcja.

Dobra, dosyć marudzenia, trzeba coś pochwalić. Grafika w BG prezentuje się ekstra, czadowo wyglądają efekty działania czarów i inne bajery, np. pogoda. Inną pozytywną cechą są przedmioty - nie ma takich wynalazków jak Demonspike Coat z Diablo i nie da się stworzyć postaci, które same mogłyby pokonać wszystkich, odnosząc przy tym jedynie lekkie rany.

Freed Krugger (fredabgc@friko6.onet.pl) UIN:18472035

Nie wiem, czy przez te cztery dni grania zbadałeś wszystkie lokacje i wypełniłeś wszystkie sub-questy. Bardzo silną postać da się stworzyć, ale faktycznie, nawet ona może mieć kłopoty z niektórymi wrogami. Mój paladyn dał sobie sam radę z kilkunastoma Ankhegami, ale już do załatwienia trzech czarodziejów potrzebował pomocy kumpli. I słusznie, w końcu „jednostka zerem, jednostka bzdurą".

III. *Tak się złożyło, że komputer mam od niedawna (około roku). Wcześniej katowałem swoją obecnością wszystkich znajomych i obie strony (i ja, i oni) były bardzo zadowolone z tego, że w końcu stałem się szczęśliwym posiadaczem komputera. Kiedyś grywałem głównie w FPS-y i inne takie wynalazki. Obecnie jednak coraz bardziej ciągnie mnie w stronę RPG. Doświadczenie w tej materii mam niewielkie, jednak pozwolę sobie nie zgodzić się z Panem w kilku kwestiach.*

Przede wszystkim odnoszę wrażenie, że jest Pan zwolennikiem wybitnie siłowego rozwiązywania problemów. Proponuje Pan w poradnikach do Fallout i BG konstruowanie postaci ekstremalnie silnych, o dużej sile ognia. Reszta zaś nie jest ważna - może poza barter/charyzma (wychodzi na to samo - „sklep taniej sprzeda"). Mankamenty takiego podejścia są oczywiste. F2 z perspektywy fast shootera musi być nieco nudna (piszę „musi być", bo sam prowadziłem postać bazującą na „krytykach" i strzałach w oczy). O trafieniach krytycznych można zapomnieć (Luck -2), za bardzo sobie nie pogadamy (speech 0 przez pół gry), nie ponaprawiamy - i questy idą w piach (co najmniej 4).

Podobnie w BG. Nie rozumiem, dlaczego prowadzenie maga miałoby być domeną głupców lub szalenie odważnych (w zasadzie na jedno wychodzi). Ja akurat mam ogromny sentyment do magów (prowadziłem już kilku Mithrandirów, począwszy od Diablo), a przy niewielkim wysiłku umysłowym z powodzeniem można doprowadzić maga do momentu, kiedy w drużynie jest już mięśniak. Nie myślę też, żeby rola maga w drużynie sprowadzała się do funkcji identyfikatora, ale to już pewnie kwestia upodobań. A najpotężniejszego zaklęcia (load game) używam głównie w dialogach, nie w walce.

Poza tym nie wydaje mi się, żeby koncepcja, według której poziom przyłączanego NPC-a zależał od poziomu drużyny, w pełni się sprawdzała - gdy mój mag był na siódmym poziomie, nie zdarzyło mi się spotkać NPC-a na poziomie wyższym niż 5.

Nie twierdzę, że brutalna siła to zły sposób na RPG, mam tylko żal o to, że wielu mniej doświadczonych miłośników RPG, sugerując się Pana poradami, mogło wybrać klasę inną niż ulubiona i stracić dużo dobrej zabawy.

Mithrandir (mbieniek@friko6.onet.pl)

„Nie pytaj o radę elfów, bo odpowiedzą ci ni to, ni sio" - rzekł Frodo, a Gildor odpowiedział na to: „Elfy rzadko udzielają nieopatrznych rad, bo rada to niebezpieczny podarunek (...), a każda może poniewczasie okazać się zła". Na szczęście, nie jesteśmy elfami i możemy innym radzić do woli, jeśli tylko rady płyną ze szczerego przekonania, że ułatwiamy im w ten sposób życie. Nie zgadzam się z Twoimi (nie lubię w korespondencji używać słowa pan, więc pozwolisz, że tak będę się zwracał) zarzutami, że pozbawiam graczy części zabawy. Nie radziłem, aby w Falloucie nie rozwijać zdolności speech czy repair (zwłaszcza że można się sporo nauczyć z książek) - tylko, aby na początku gry skoncentrować się na czymś innym.

Prowadzisz w BG maga i chwała Ci za to! W grach role-playing magia odgrywa różną rolę (zależy to od stosunku autorów do magii). W M&M VI czy Wizardry VII trudno wyobrazić sobie osiągnięcie sukcesu bez pomocy czarodziejów. W Diablo życie maga jest usłane różami. W Daggerfall postać nie dysponująca czarami będzie miała problemy (chodzi mi głównie o latanie, zarzucanie kotwicy, oddychanie pod wodą itp. - nie o walkę). Tymczasem w BG zdecydowanie wolę wojownika lub paladyna. Nigdy nie przeżyjesz tego, co ja ze swoim paladynem, który wchodził w gęstwę (w las, puszczę, knieję!) wrogów i zwyciężał bez jednej rany, zaścielając całe pole trupami. Już na początku gry mogłem zmierzyć się z ogrillonami, ogrami lub gnollami, podczas gdy Twój mag, jak podejrzewam, musiał się trzymać z dala nawet od gibberlingów!

Mag na pierwszym poziomie dysponuje jednym czarem (specjalista - dwoma). Co on z tym czarem może zrobić? Zabić szczura? Na początku ma 6 HP, a jego AC nigdy nie spadnie poniżej zera! Aby przeżyć, musi chować się za plecami mocniejszych kumpli, od czasu do czasu posyłając jakiś czar. Jakoś nie bawi mnie odgrywanie takiej roli. Fakt, że mag 5. poziomu jest dużo bardziej wartościową postacią, ale nadal wystarczy chwila niedopatrzenia, by został odesłany do lepszego świata. Jeśli chodzi o spotkane postacie, to rzeczywiście nie trafiłem na NPC-a siódmego poziomu, ale przyłączył się do mnie krasnolud kapłan/wojownik, 5/6. Też nieźle, prawda?

IV. *Gra Baldur's Gate jest fajna, może nawet więcej niż fajna, dawno takiej nie widziałem. Gram w wersję PL i oczekiwałem (zgodnie z zapowiedziami) SUPERLOKALIZACJI. Postaciom mieli użyczyć głosu znani aktorzy, tekst miał być tłumaczony przez fachowców etc. O ile do tekstu przyczepić się nie można (jedynie zbyt mało czytelna czcionka, ale po 7 godzinach przed komputerem wszystko się rozmywa), to do głosów... W swojej pracy zawodowej (multimedia) musiałem nagrać głosy kilku aktorów i wykorzystać nagrania w programach. Nie jestem może znawcą, ale mniej więcej wiem, o co w tym chodzi. Zresztą, moja Ona - kompozytorka, obeznana z dźwiękiem - potwierdza tę opinię. Oto, co złego zauważyłem w głosach.*

a. *Nie najlepsza jakość sampli. Brzmią, jakby nagrywano je w garażu ze zwykłego mikrofonu, podłączonego do komputera (brakuje tylko dźwięku świetlówek w tle!). Może na malutkich głośniczkach wszystko jest ekstra, ale jak się podłączy normalny sprzęt...*
b. *Gdzie ci aktorzy? Plejada gwiazd na pudełku jest imponująca, odwrotnie proporcjonalna do ilości dźwięku w grze. Jak na razie doliczyłem się kilku wypowiedzi nagranych przez aktorów z okładki (pomijając narratora) - trochę mało, no nie? Nie mówiąc już o łącznym czasie tych wypowiedzi - mniej więcej 2-3 minuty. To jest śmieszne. Jeżeli ktoś reklamuje grę w taki sposób, jak zrobił to CD Projekt, to należałoby oczekiwać, że przynajmniej część wypowiedzi NPC-ów będzie czytana w całości.*
c. *Głosy postaci są „słabe aktorsko", czytane tak, jakby aktor dostał do ręki tekst w kabinie nagraniowej (ops... zapomniałem, że głos nagrywany był w garażu, na zwykłym mikrofonie). Zero. Chociaż podoba mi się głos i sposób mówienia kumpelki głównego bohatera - bardzo fajnie zaciąga. I jąkającego się półelfa.*
d. *Za mało różnych wypowiedzi. Już mi się wszystkie osłuchały, a gram przecież krótko!*

Mimo wszystko gra jest dobra. Nie podoba mi się tylko sposób reklamowania lokalizacji i końcowy efekt starań. Podane niebotyczne koszty lokalizacji w konfrontacji z uzyskanym efektem świadczyć mogą albo o podaniu zawyżonej ceny, albo o totalnej ignorancji i głupocie płacących.

Łukasz Żeligowski (genetics@gd.home.pl)

Wiele osób krytycznie wyraża się o Baldur's Gate, lecz wszyscy chwalą polską lokalizację. Jej przygotowanie wymagało naprawdę sporej roboty. CD Projekt nie mógł zwiększyć rzeczywiście niewielkiej liczby digitalizowanych dialogów - tak jest w oryginale. Zgadzam się, że niektóre głosy nie zostały dobrze dobrane (zwłaszcza jedna postać jest fatalna!), ale to raczej wyjątek od reguły.

Diablo II

Mam małą prośbę. Czy mógłbyś umieścić skromną informację na temat nowego zakonu Diablo II? Zakon Paladyni Westmarchu powstał, aby z chwilą pojawienia się Diablo II nasi zakonnicy nie byli sami na BN. Założyło go dwóch starych diablowców - Yakobus & GroovY. Jeśli chcesz do nas dołączyć, zapraszamy!

http://pw.mud.pl/;paladyni@friko5.onet.pl

Might & Magic VI

W kwietniowym numerze popełniłeś błąd, odpowiadając na pytanie Krzysztofa Orzechowskiego, który pytał, jak znaleźć księcia Nicolaia. Miałem identyczny problem i właściwie przez pół roku (czasu gry) nie robiłem nic innego, tylko biegałem za cyrkiem. Rozwiązanie jednak było gdzie indziej. Żeby się dostać do cyrku, musiałem porozmawiać na pustyni (chyba w Dragonsand albo Hermits Island) z ludźmi, którzy wymieniają piramidy i lampy na pierścienie oraz klejnoty (osada dookoła sadzawki, kilka namiotów i domków, wszystko na bazie kwadratu). Od czasu, kiedy tam trafiłem i porozmawiałem ze wszystkimi, mogłem o dowolnej porze roku bawić się w dowolnym cyrku.



Mam za to problem. Zaciąłem się w M&M VI na 15 minut przed końcem - niszcząc Reaktor, rozwaliłam całą planetę i na dodatek dostaję za to dyplom, w którym jest napisane coś o „Ritual of the Void". Nie mam pojęcia, co zrobić. Sprawdzałem z opisem, robiłem dokładnie to samo, a jedyna różnica - nie znalazłem artefaktu Lucius. Co robić?!

Czemu grą miesiąca została wtórna Heroes of Might and Magic III, a nie - mimo wszystko - Baldur's Gate PL?

potis@kki.net.pl

Moja odpowiedź na pytanie była dobra, choć Twoja jest ciekawsza. Zauważ jednak, że zanim człowiek dojdzie do oazy kupców na pustyni, musi mieć bardzo silną grupę. A odwiedzić cyrk w Bootleg Bay można na początku gry. Nie bardzo rozumiem Twoje kłopoty z zakończeniem gry. Jeśli dostałeś dyplom, to chyba ją skończyłeś? Grupa powinna z powrotem pojawić się w New Sorpigal. A odnalezienie Luciusa nie jest ważne.

Baldur's Gate nie została grą miesiąca z powodów, którymi zajmujemy się już od kilku numerów w Gildii. Zabawne, ale więcej listów dostaję od przeciwników niż zwolenników BG, co jest przykładem na to, że gracze wiedzą swoje i recenzenci wiedzą swoje, a ich poglądy nie są, hmm... kompatybilne.

I to wszystko w tym miesiącu. Ja - majowy (czyli w chwili, kiedy piszę te słowa) z utęsknieniem czekam na Might & Magic VII i ciekaw jestem, czy ja - lipcowy (wtedy, gdy Wy czytacie) już się tej gry doczekam. Informacje o niej zamieściliśmy w nr. 6/99, w dziale Nowości. Dlaczego tam, a nie w Recenzjach? Otóż Gambler (w odróżnieniu od niektórych) nie publikuje recenzji napisanych na podstawie wiadomości ściągniętych z Internetu.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus,
chwilowo w roli niezwyciężonego paladyna



EKG
ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

W tym odcinku EKG króluje HoM&M III i... ponownie StarCraft vs Total Annihilation. Następną część ciekawego listu, którego autorami są Wilk & KaczGracz, opublikujemy w następnym numerze.

Konkurs

Jedynym sponsorem konkursów EKG jest firma IPS Computer Group (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66, 642 27 68).

Przypominam zasady konkursu: pytania są wyceniane od jednego do czterech punktów (1 punkt za pierwsze itd.; tylko pierwszy konkurs zawierał trzy pytania, pozostałe będą miały po cztery). Za błędną odpowiedź (błędną, a nie jej brak) punkty są (UWAGA!!!) odejmowane. W każdej edycji konkursu wśród osób, które odpowiedziały bezbłędnie, zostanie rozlosowana nagroda (nagrody). Pierwsza osoba, która zdobędzie 66 punktów, otrzyma główną nagrodę, czyli zestaw gier. W głównej klasyfikacji nie będą brane pod uwagę osoby, które nie nadesłały odpowiedzi do trzech lub więcej konkursów.

Konkurs 4 (7/99)

1. Akcja morskiej strategii, wydanej przez firmę Microids, rozpoczyna się na Karaibach. O jaką grę chodzi?
2. Tomb of Souls, Homestead, Barracks, Pillar of Eyes - w których z tych budowli powstają jednostki strzeleckie?
3. Ta gra będzie na świecie sprzedawana jako Odium. A w Polsce?
4. „Nie mogliśmy stracić szansy na to, aby skopać parę angielskich tyłków" - słowa te wypowiedział twórca gry, której premiera zapowiadana jest na wakacje tego roku. Jak brzmi jej tytuł?

Rozwiązanie konkursu 2 (5/99)

1. Deirdre Skye to postać pochodząca z gry Alpha Centauri.
2. Najsłabsza jednostka wojskowa z HoM&M II to Peasants, czyli chłopi.
3. Ludzka krew jest surowcem używanym przez Marsjan w grze Wojna Światów.
4. „Dziewięć zdradziło, jedenaście pozostało wiernych" - chodzi o legiony Space Marines.

W następnym numerze pierwsza lista nagrodzonych i pierwsza tabela wyników.

Heroes of Might & Magic III

I. Przeczytałem opis Heroes of Might and Magic III generalissimusa i chciałbym dorzucić swoje trzy grosze. Wydaje mi się cokolwiek zaskakujące, że generalissimus nie wspomina o pewnym bardzo ważnym aspekcie gry. Od samego początku należy szkolić głównego herosa w magii Ziemi. W tym kanonie znajdują się bowiem dwa bardzo ważne czary. Po pierwsze - Implozja, najsilniejszy czar ofensywny, rzucony podczas walki przez dobrze wyszkolonego bohatera, może odebrać nawet do 2500 punktów życia (jeśli znajdziemy artefakt Orb of Silt, zwiększy się efektywność zaklęć tego kanonu).

I po drugie - kto wie, czy nie ważniejsze - Town Portal. Jeśli nasz bohater wyszkoli się do poziomu Expert w magii Ziemi, to w tym momencie praktycznie znikają nasze problemy logistyczne. Możemy teleportować się do dowolnego naszego miasta. Zwłaszcza na dużych mapach widać wagę tego zaklęcia. Dzięki temu czarowi nawet po ciężkiej bitwie możemy szybko uzupełnić armię nowymi rekrutami, a w razie potrzeby wycofać się na z góry upatrzone pozycje. Z innych, pominiętych przez generalissimusa zdolności warto wymienić Inteligencję, dzięki której zyskujemy więcej punktów czarów.

Chciałbym także przedstawić swoje wyniki bitew rozegranych na mapie „Symulacja" zamieszczonej na CD 5/99. Stoczenie tych 56 bitew rzeczywiście zajęło mi trochę czasu, ale warto było - wyniki trochę mnie zaskoczyły.

Legenda

35-2 oznacza 35 potworów drugiego poziomu, 11-3 oznacza 11 potworów trzeciego poziomu itd. W przypadku porażki określenie: „pozostałe potwory" należy czytać jako: „potwory pozostałe wrogowi".

Rampart: 7 - 0

Castle: 35-2, 11-3, 18-5; Dungeon: 4-2, 14-5, 6-6, 4-7; Stronghold: 20-2, 16-3, 16-4, 20-5, 8-6, 4-7; Necropolis: 43-1, 9-3, 19-5, 2-6, 4-7; Fortress: 42-1, 19-2, 6-3, 15-4, 20-5, 5-6, 4-7; Tower: 35-2, 15-3, 18-4, 4-5, 2-6; Inferno: 44-2, 19-4, 4-6.

Castle: 6 - 1

Dungeon: 2-6, 4-7; Stronghold: 19-1, 32-3, 2-5, 5-6, 4-7; Necropolis: 36-1, 10-2, 19-3, 11-4, 7-6, 4-7; Fortress: 24-2, 20-3, 0-4, 12-5, 8-6, 4-7; Tower: 4-7; Inferno: 25-1, 6-3, 16-4, 11-5, 8-6, 4-7; Rampart (porażka): 6-1, 27-2, 28-3, 6-5, 3-6.

Tower: 5 - 2

Dungeon: 4-3, 4-7; Stronghold: 33-2, 14-3, 16-4, 9-5, 4-7; Necropolis: 25-1, 1-2, 17-3, 8-4, 4-7; Fortress: 1-3, 4-7; Inferno: 15-2, 2-7; Castle (porażka): 50-1, 30-2, 1-3, 14-4, 9-5, 1-6; Rampart (porażka): 27-2, 25-3, 7-4, 7-5, 5-6, 1-7.

Inferno: 3 - 4

Stronghold: 1-7; Necropolis: 5-3, 6-6, 4-7; Fortress: 1-2, 2-6, 4-7; Castle (porażka): 56-1, 24-2, 15-3, 14-4, 1-5, 7-6; Dungeon (porażka): 80-1, 28-2, 3-3, 15-4, 9-5, 2-6; Rampart (porażka): 18-2, 28-3, 5-4, 15-5, 5-6, 2-7; Tower (porażka): 43-2, 5-3, 14-4, 2-7.

Dungeon: 3 - 4

Necropolis: 29-2, 27-3, 12-4, 9-5, 2-7; Fortress: 13-1, 30-2, 20-3, 2-4, 2-7; Inferno: 2-7; Castle (porażka): 49-1, 16-3, 14-4, 5-6, 3-7; Stronghold (porażka): 16-3, 4-6; Rampart (porażka): 23-1, 48-2, 28-3, 10-4, 17-5, 2-6, 1-7; Tower (porażka): 40-2, 15-3, 16-4, 1-6, 2-7.

Stronghold: 3 - 4

Necropolis: 15-4, 3-7; Fortress: 25-1, 16-3, 9-4, 6-5, 3-6, 4-7; Inferno: 6-3, 2-7; Castle (porażka): 54-1, 34-2, 27-3, 15-4, 12-5, 3-6, 4-7; Dungeon (porażka): 4-1, 22-2, 8-3, 16-4, 2-7; Rampart (porażka): 37-2, 10-4, 20-5, 5-6, 2-7; Tower (porażka): 14-3, 1-4, 3-7.

Fortress: 2 - 5

Necropolis: 4-7; Inferno: 5-5, 2-6; Castle (porażka): 48-1, 30-2, 37-3, 12-5, 4-6, 3-7; Dungeon (porażka): 73-1, 13-3, 4-5, 3-7; Stronghold (porażka): 3-2, 23-3, 12-4, 7-5, 8-6, 2-7; Rampart (porażka): 14-1, 16-2, 13-4, 9-5, 4-6, 2-7; Tower (porażka): 11-1, 44-2, 23-3, 8-4, 5-5, 4-6, 4-7.

Necropolis: 2 - 5

Fortress: 16-4, 5-6, 3-7; Inferno: 13-3, 1-4, 6-5; Castle (porażka): 45-1, 35-2, 32-3, 16-4, 12-5, 6-6, 3-7; Dungeon (porażka): 84-1, 10-2, 28-3, 16-4, 11-5, 1-6, 3-7; Stronghold (porażka): 28-3, 13-4, 7-5, 8-6, 1-7; Rampart (porażka): 47-1, 48-2, 28-3, 19-4, 18-5, 1-6, 4-7; Tower (porażka): 60-1, 27-2, 23-3, 15-4, 5-5, 3-6, 1-7.

WaHooKa

Bardzo jestem zbudowany tym, że WaHooka tak dzielnie sprawdził 56 możliwości, jakie daje mapa „Symulacja". Zapraszam innych miłośników HoM&M III do przedstawienia swoich osiągnięć. Przyznaję się bez bicia, że moje liczne obowiązki nie pozwoliły mi jeszcze na przetestowanie wszystkich sytuacji, ale kilka sprawdziłem.

1. W Castle też można wygrać wszystkich 7 walk. Z Rampartem zwyciężyłem, mając: 42-1, 27-3, 11-4, 12-5, 3-6.
2. Nie mogłem sobie dać rady po stronie Tower, walcząc z Castle. Przeciwnikowi zostało czterech Crusaderów, a mnie Tytan z 1 HP. Zdjąłem trzech parszywców, ale ostatni mnie zarąbał! Podejrzewam jednak, że pojedynek można wygrać w sprzyjających okolicznościach. Udało mi się pokonać Rampart z wynikiem: 23-2, 2-5, 3-7.
3. Zdziwił mnie relatywnie słaby wynik Dungeonu, więc zagrałem przeciw tym, z którymi przegrał WaHooKa. Ze Strongholdem wygrałem: 20-3, 16-4, 8-5, 2-6. Pierwszy atak Czarnych Smoków na 2 jednostki wroga w tym wypadku jest decydujący (nie zagrażały już Thunderbirdy).
4. Wojska z Fortress mogą wygrać ze Strongholdem. Mój końcowy wynik: 7-4, 1-5, 3-6, 4-7.
5. Byłem o krok od pokonania Dungeonu wojskami ze Strongholdu. Przeciwnikowi zostało tylko: 35-1 i 13-3. Gdybym miał jednego Behemotha więcej!

Oczywiście, bardzo wiele w tej zabawie zależy od czynników losowych (a także czarów rzucanych przez Master Genies, zdolności specjalnych, morale). Poza tym ogromne znaczenie ma ukształtowanie terenu. Jeśli możesz liczyć tylko na „piechotę", to wszelkie przeszkody terenowe sprawiają problem.

Tak czy inaczej widać wyraźnie, że komputer w walce z WaHooKą nie zdołał wygrać ANI JEDNEGO pojedynku, grając siłami: Inferno, Necropolis i Fortress. Świadczy to jednak o znacznie mniej pieczołowicie przygotowanych siłach poszczególnych stron niż np. w StarCrafcie. Oczywiście, mają znaczenie względy natury gospodarczej, ale to nie tłumaczy aż tak dużego zróżnicowania. Chociaż z drugiej strony można założyć, że autorzy celowo stworzyli „równych i równiejszych", bo przecież tak jest od początku cyklu. Wystarczy wspomnieć wojska Rycerza ze wspaniałymi „chłopkami".

A teraz słów kilka o magii. Rzeczywiście w pierwszej części opisu nie wspomniałem o magii Ziemi - to baaardzo poważny błąd. Posiadanie czaru Town Portal zmienia radykalnie obraz bitwy. Jeśli na dodatek bohater zna czar Dimension Door (Powietrze) i ma „przyspieszacze" (buty, rękawice), to w zasadzie może znaleźć się w dowolnym punkcie mapy podczas jednej tury. Dzięki Town Portal bohater zbiera co tydzień wojska, może również pomóc swym kumplom i zebrać dla nich armie. Poza tym przestaje wtedy istnieć problem obrony własnego terytorium (bardzo kłopotliwy w wypadku map ze sporymi obszarami morskimi lub licznymi teleportami). Bohater

z silną armią pojawia się wtedy u bram miasta i ucina w zarodku wszelkie próby inwazji. Często zdarzało się, że wróg wysadzał z łodzi silne desanty przy czterech czy pięciu moich miastach, a ja - dysponując tylko jedną mocną armią - niszczyłem je wszystkie w jednej turze.

II. Cieszę się, że zrobiłeś swego rodzaju test jednostek. Ja też chciałbym się podzielić swoimi spostrzeżeniami na temat jednostek 4., 5. i 6. poziomu. Jednostki z 6. poziomu to: Champion, Scorpicore, War Unicorn, Naga Queen, Dread Knight, Wyvern Monarch, Efreet Sultan oraz Cyclops King. Jeśli chcemy mieć szybką jednostkę, to odpowiedni jest Wyvern Monarch, na dodatek jego jad powoduje spadek ogólnej liczby HP danej jednostki co turę. Inna dobra jednostka to Efreet Sultan - w pierwszej rundzie może zaatakować jednostkę stojącą dokładnie naprzeciw niego. Dodatkowy atut - tarcza ogniowa. Ostatnia szybka jednostka to Scorpicore - może sparaliżować przeciwnika, choć zdarza się to raczej rzadko.

A teraz sprzęt ciężki. Naga Queen to jedna z moich ulubionych jednostek. Niezła siła i brak odpowiedzi ze strony przeciwnika - praktycznie najlepsza jednostka 6. poziomu. Jedynym godnym jej przeciwnikiem jest Dread Knight (o wiele częściej wykonuje swój Death Blow niż Scorpicore paraliż). Rozczarowałem się jedynie Championami i War Unicornami. Championów wystarczy potraktować czarem Slow i już zadają o wiele mniej obrażeń, a oślepienie Jednorożców jest tak rzadkie, że lepiej ręcznie rzucać ten czar. Dziwi mnie, że Cyclops King to jednostka 6. poziomu. Szybkość ma mniejszą niż pozostałe wojska, a jeżeli przeciwnik poczeka z ruchem do końca tury, Cyklop zada mu tylko połowę obrażeń. Według mnie skuteczniejsze są Thunderbirdy.

Wojska 5. i 4. poziomu to: Ogre Mage - silny i wytrzymały, lecz stanowczo za wolny, Minotaur King - najlepszy z „piechoty", Pit Lord - mocny w biczu, choć wskrzeszanie demonów nie przydaje się (gdy ma się już czar Resurrection i przynajmniej Basic Earth Magic). Crusaders - nieźli, dwukrotne mocne uderzenie daje radę nawet Minotaurom. Szkoda tylko że tak mało zdrówka. Dendroid Soldier - wspaniały na krótki dystans, jednak zdecydowanie za wolny. Master Genie - totalne rozczarowanie - praktycznie skuteczni tylko w rzucaniu czarów. Jeśli ma się wolne miejsce w wojsku, warto rozdzielić grupę geniuszy - i tak łatwo giną, ale 3 czary są do przodu (co często może uratować sytuację!). Vampire Lord nie umywa się do Minotaurów ani Crusaderów, przeciwnik jednak nie odpowiada na ich ataki, a wielkim plusem jest możliwość regeneracji. Greater Basilisk - za cienki. Mała siła i mało HP, rzadko zamienia w kamień. Teraz moja ulubiona jednostka: Mighty Gorgon - dość szybki i wytrzymały, najlepszy na najsilniejsze jednostki. Jeśli nawet nie zdoła sam zabić jednostki, to ta udusi się od jego smrodu.

Czekam z niecierpliwością na wymianę poglądów na temat tej wspaniałej strategii na łamach Gamblera oraz zachęcam wszystkich do zakładania bezpłatnych kont internetowych na stronie heroes3.i-p.com.

Sernay the Alchemist (Sernay@friko4.onet.pl; Sernay@heroes3.i-p.com)

Częściowo się z Tobą zgadzam, ale nie we wszystkim (tak jak nasz stary prezydent jestem za, a nawet przeciw). Szósty poziom: Naga Queen - doskonała, a potraktowana czarem Frenzy staje się maszynką do zabijania. War Unicorn - silny i wytrzymały, szansa na oślepienie wroga wynosi 20%. Wyvern Monarch - szybki, ale za słaby. Dread Knight, Champion, Cyclops King - zgadzam się z tym, co napisałeś. Efreet Sultan - ogniowa tarcza jest jednak za słaba. Scorpicore - 20% szans na sparaliżowanie, ale zbyt mało HP.

Piąty poziom: Mighty Gorgon - zbyt powolny, choć „smrodek" jest znakomity (potrafi np. skasować dwa Czarne Smoki). Master Genie - gdyby czary nie były wybierane losowo, byłaby to jednostka godna uwagi. Minotaur King - dziwię się aż takiemu entuzjazmowi! Mało HP, przeciętna szybkość i żadnych zdolności specjalnych. Ogre Magi - zanim zdążą włączyć się do walki, nie ma już przeciwnika albo nie ma już Twoich wojsk. Silver Pegasi - straszna słabizna, ale szybcy. Power Lich - Death Cloud jest doskonałą bronią. Pit Lord - podobne zastrzeżenia jak do Minotaur King, ale wywoływanie demonów wcale nie jest takie złe. Jeśli właśnie straciłeś jednostkę, która blokowała wrogich łuczników, zmień ich zwłoki w demony. Łucznicy znowu są zablokowani, a Ty nie musisz zmieniać koncepcji walki. Zealots - dobra jednostka, dopóki wróg pozwala im strzelać.

Czwarty poziom: Archmage - czy nie są lepsi od Zealotów? Medusa Queen - bardzo przyzwoite, silne jednostki. Thunderbird - i to ma być czwarty poziom? Aż za dobra jednostka! Żeby jeszcze częściej uderzała Lightning Boltem. Dendroid Soldiers - cudo. Sto procent szans na oplątanie korzeniami, duża wytrzymałość, sporo HP, tani koszt budowy „leża", szybkie mnożenie się. Spróbujcie na początku drugiego tygodnia zdobyć zamek, w którym siedzi już 10 Dendroidów! Vampire Lord - dlaczego ich nie kochasz?! Są znakomici! Tylko trzeba bardzo rozsądnie grać. Nie rzucać ich na silne jednostki, lecz na słabe, aby szybko odzyskiwali HP. Horned Demon - słabizna. Crusader - podwójny cios to rzeczywiście duży atut, zwłaszcza kiedy uderzają przeciwnika, który już był atakowany w tej turze. Szkoda, że nie są troszkę szybsi.

Myth

Zachęcony recenzjami w Gamblerze, kupiłem Magic & Mayhem oraz nowego Mytha - no i zaczęło się. „Osiołkowi w żłoby dano...". Gdy jednak przeszedłem kilka misji, Magic powędrował do poczekalni, a ja przysiadłem do Mytha i, powiem jedno, nie bawiłem się tak dobrze od czasu StarCrafta. Po pierwsze, Bungie uraczyła nas nowymi jednostkami, np. moździerzami karłów (trochę mnie zawiodły, bo oprócz zasięgu nie różnią się od „standardowych" karłów) i strażnikami Herona (naprawdę nieźli, poruszają się szybko jak berserkerzy, mają zbroje, a na dodatek potrafią leczyć).

Jednak zupełną rewelacją są... tak, tak, Drodzy Państwo: „I've got a Trow, huh, huh". Te olbrzymy w rozgrywce stają po naszej stronie. Oczywiście, doszły również nowe jednostki przeciwnika. Oprócz znanych Ghouli czy innych umarlaków pojawiły się Myrkandie. To naprawdę groźne dranie, wyglądają jak wilkołaki, są szybkie i bardzo wytrzymałe. Bywało, że po bezpośrednim starciu dwunastu rycerzy z trzema stworami trzech moich ludzi leżało na glebie. Walka z nimi, bez wcześniejszego „zmiękczenia" za pomocą koktajli Mołotowa, jest dość trudna. Kolejną ciekawą jednostką przeciwnika są Stygian Knights: posługują się ogromnymi berdyszami i nieźle walczą, jednak tradycyjnie złotym sposobem na nich są karły. Doszedł też nowy sposób sterowania jednostkami posługującymi się magią. W odróżnieniu od pierwszej części liczba zaklęć nie jest ograniczona - po pewnym czasie możliwe jest ponowne rzucenie zaklęcia. Moim zdaniem to rozwiązanie jest rewelacyjne, bo nic nie sprawia większej przyjemności niż patrzenie, jak nasz Warlock po raz kolejny fireballem rozwala grupę sztywniaków.

Kolejnym pozytywem jest uśrednienie poziomu trudności - misje nie są banalnie proste, ale da się je przejść, nie tak jak w początkowych częściach „Fallen Lords". Firma Bungie zaoferowała też naprawdę zróżnicowane misje - od polegających na wykończeniu konkretnego leszcza (np. Barona, Summonera, Shivera), przez obronę danego miejsca (np. Great Library, The Wall), po poszukiwanie artefaktów (np. Ibis Crown).

Właściwie można długo jeszcze tak pisać: o grafice (niesamowitej nawet bez akceleratora), o dźwięku, o scenariuszu itp. Jestem gdzieś w 17. misji i nie mogę się doczekać, kiedy wreszcie dorwę Soulblightera. Doszukałem się tylko jednej wady: zawiodły mnie trochę przerywniki. Zdarzają się rzadko, na dodatek są raczej miernej jakości.

marcin.kaminski@plind.mail.abb.com

StarCraft vs. Total Annihilation

Po przeczytaniu listu JtG w kwietniowym Gamblerze uważnie przyjrzałem się mojemu Totalowi. TA mam dłużej niż SC, ale takich nowości, jakie były opisane w liście, jeszcze nie widziałem. Zastanawiałem się nawet, czy chodzi o te same gry (co prawda, nazwy jednostek się zgadzają, ale kto wie?). Opisy doskonałych efektów, najlepszych interfejsów i tym podobnych wspaniałości nijak się nie zgadzały z tym, co widziałem na ekranie monitora.

Na początku małe wyjaśnienie. W liście opublikowanym w nr. 1/98 wcale nie porównywałem SC i TA. Tych kilka linijek nie przedstawiało TA w sposób szczegółowy, sygnalizowało tylko istnienie pewnych problemów. Porównanie, gdybym naprawdę chciał je napisać, zajęłoby najprawdopodobniej o wiele więcej miejsca. Stąd te uogólnienia. Żeby było śmieszniej, jakiś sabotażysta zatytułował mój list „StarCraft vs. Total" [to ja, heh, heh - gen. B.]

Grafika

TA: Jeśli chodzi o teren potyczek, to niektóre mapy są kiepskie (snow). Wybuchy rzeczywiście ładne, ale mają pewne wady - wszystkie jednostki wybuchają w ten sam sposób, niekiedy kilka eksplozji przysłania pół mapy i nic nie widać. SC: Nie zgadzam się jedynie z oceną za efekty. Są równie dobre i bardziej zróżnicowane. Mój werdykt - TA:SC = 1:1

FMV, muzyka

Tutaj TA ponosi druzgocącą klęskę. 2 filmy, monotonna muzyka, słabe odgłosy (dwa na jednostkę, do tego się powtarzają), briefingi bezpłciowe. SC: Każdy zna ją dobrze od tej strony. Mój werdykt - TA:SC = 2:6

Realizm

TA to najbardziej spójny i logiczny obraz wojny przyszłości? He, he, niezły dowcip. Taka zaawansowana cywilizacja używa prymitywnej bomby atomowej, chociaż znamy reakcje dające więcej energii niż rozszczepienie jąder (patrz słońce)? Całkowite nieuwzględnienie floty kosmicznej, przecież walki toczą się na wielu planetach (są jakieś bramy, ale to nie jest wytłumaczenie). Samoloty wyciągają tylko 144 m/s (najszybszy), a prędkość dźwięku wynosi ok. 340 m/s - są wolniejsze od współczesnych samolotów (ziemskie są kilka razy szybsze od dźwięku). Ponadto w naszej historii rozwój lotnictwa i broni rakietowej spowodował zniknięcie pancerników i dużych dział. W grze przeżytki te nadal funkcjonują.

Niewyczerpane złoża. Brak zaopatrzenia. Beznadziejny fog of war - można określić z dokładnością do piksela, co jednostka widzi, a czego nie. Brak możliwości upgrade'u oddziałów. Dlaczego lotniskowiec zabiera tylko dwa

samoloty? Nie trzeba się podniecać obrazem futurystycznej armii, gdyż takowego nie ma. W TA jest jednak całkiem dobry model lotu pocisków, samolotów, zależność od warunków terenowych (wzgórza), wpływ ruchliwości na trafienie, są wraki - tutaj wygrywa TA. Samoloty niekiedy wyczyniają dziwne sztuki. Potrafią latać tyłem do przodu (gdy lądujący zobaczy jakiś punkt z tyłu, poleci przez pewien czas tyłem), przy skręcaniu tracą prędkość (niemal się zatrzymują i obracają w miejscu), sparaliżowany samolot wisi w powietrzu.

SC: Taki sobie, powiedziałbym standardowy (wśród RTS-ów). Namiastka zaopatrzenia, przejawiająca się koniecznością budowy Supply Depot, uwzględniono też, że większy potrzebuje więcej. Zróżnicowanie walczących stron. Nie można dokładnie określić zasięgu wzroku. Samoloty zachowują się nieciekawie. Ale w przypadku Battlecruiserów i Carrierów jest to zrozumiałe. Jedynie Interceptory coś próbują robić. Ghost zrzucający bombę to kiepski pomysł. Trzeba jednak wiedzieć, że gdyby była możliwość opróżniania silosów nuklearnych à la TA, to Zergowie byliby bez szans. Nigdy wcześniej nie spotkali się z czymś takim, byłoby dziwne, gdyby umieli to zwalczać. A Ghost w multi daje im taką szansę. Duże okręty rzeczywiście mają mało hit points, ale gdyby miały więcej (np. 5000), nikt nie korzystałby z początkowych (za mały damage). Oczywiście, można zwiększyć ten współczynnik. Spowoduje to zmianę następnych parametrów (u wszystkich), co w rezultacie doprowadzi do sytuacji, że lotniskowce będą ginąć tak samo szybko jak ich wersja podstawowa. Mój werdykt - TA:SC = 3:1

Międzymordzie

TA: Najlepszy interfejs? Kolejny dowcip. Ustawienie wszystkich rozkazów w kolejkę (SC także to ma, używa nawet tego samego klawisza „shift"), całkowicie wystarczający zestaw rozkazów (ale banał, nawet nie chce mi się komentować), regulacja trybu agresywności (dlaczego nie ma takiego, przy którym nasze jednostki strzelają do budynków, takich jak elektrownie itp.), oryginalny system zarządzania i wykorzystania surowców (lekko przekształcony standardowy, jednostki zbierające nigdzie nie wracają, surowce wpadają do wspólnej puli), mądrze rozwiązana kwestia budowy, napraw (czytaj: najbardziej klasyczny model, budowniczy podjeżdża w wybrane miejsce, spryskuje ziemię zielonym świństwem i po chwili mamy nowy budynek). A tak naprawdę: brąk skrótów konstrukcyjnych, słabo rozwiązane sterowanie jednostkami, grupy tworzy się dwoma klawiszami (normalka), ale wywołuje także dwoma (ALT+ numer). Ponowne wciśnięcie tej kombinacji nie przywołuje do miejsca, w którym przebywa grupa. Brak informacji, co mamy i jak dużo. Otaczanie zielonym kwadracikiem nie rozwiązuje sprawy. Nie są znane parametry jednostek (nie licząc ubogiego helpa). Brak klawisza wywołującego na ekran miejsce ostatniego wydarzenia.

SC: Niemal każda czynność ma skróty, co powoduje zmniejszenie czasu zużytego na obsługę jednostki. Parszywa dwunastka ma więcej zalet niż wad. Werdykt - TA:SC = 1:2

Wilk & KaczGracz

StarCraft

Na podstawie swojego doświadczenia wnioskuję, że nie jest to gra, w którą bez problemów mogą zagrać dwie przypadkowe osoby. Nawet małe dysproporcje w umiejętnościach graczy powodują, że zabawa staje się nudna i przeważnie bardzo krótka (to odnośnie listu zdesperowanego ZergLORDA).

Myślę, że naprawdę trudno stwierdzić, która z trzech frakcji jest najlepsza, ale w miarę łatwo podać sposoby na różne taktyki - chyba właśnie o to chodzi. Nie piszmy, że coś jest dobre i basta, ale piszmy jak najłatwiej zniwelować niebezpieczeństwo rusha, czy jak zachować się, kiedy mamy 12 Zealotów, a tu zaczynają przylatywać pierwsze Mutaliski kolegi. Takie dyskusje są bardziej konstruktywne. Ktoś napisał, że obrona przed zerglingami z użyciem SCV ma dużo minusów i doprowadza do przegranej. Jeżeli jest to naprawdę szybki rush i mamy przeciwko sobie 6-10 zerglingów, to SCV są niezbędne jako wsparcie dla Marines. To co, że za pierwszym razem 2-3 jednostki pójdą na straty? Przez minutę można wyprodukować 4 Marines i jeszcze jeden bunkier, a wtedy kolejny rush, choćby i większy, będzie już oznaczał ujemny bilans dla Zergów.

Chyba każdy porządny gracz w SC wie, że pierwsze 5-10 minut (w zależności od planszy i czasu - polecam wszystkim fast) jest najważniejsze. Osobiście nie uczestniczyłem, ba, nawet nie wyobrażam sobie dwugodzinnej rozgrywki w SC! (maksymalnie grałem w grupie 6 graczy). W SC są ogromne dysproporcje, jeśli chodzi o siłę jednostek i budynków o charakterze obronnym. Każdy skoordynowany atak dwóch graczy zmiecie trzeciego. Podam na koniec pewną sprawdzoną strategię. Grasz przeciwko teamowi, w którego skład wchodzą głównie Protossi + ewentualnie Zergowie. Wybieracie wszyscy Zergów i jeżeli plansza jest spójna, czyli nie potrzeba transportowców, to wszyscy produkujecie zerglingów w ogromnych ilościach. Najbardziej wysunięty w stronę przeciwnika gracz produkuje je w trybie jak do rushu, ale ma za zadanie jedynie powstrzymać rush drugiej strony.

Ci na obwodzie starają się jak najszybciej wybudować drugą hatchery (choćby koło pierwszej) i wtedy zabierają się za budowę zerglingów. W ciągu 9 minut powinniście już mieć ich przynajmniej 70 i przejechać nimi jedną bazę, np. przeciwnika-Zerga. Następnie systematycznie posyłać po 30-50 zerglingów i rozwalać kolejno bazy Protossów. Jestem pewien, że przeciwnicy nie będą mieli szans, jeśli zaatakujecie przed upływem 10 minut (jeśli zauważycie High Templarów, Mutaliski i Reavery, to znaczy, że zegarki późnią się Wam o kilka minut). Co Wy na to? Może ktoś jednak znajdzie pomysł na hordy zerglingów w pierwszych 10 minutach?

Marcin „ZyZ" Jonko (jonko@koszalin.com)

PS Czy moglibyście podać mi namiary na listy dyskusyjne, w których są naprawdę dobrzy gracze i rzeczowe pytania oraz odpowiedzi?

Zgadzam się ze wszystkimi, którzy twierdzą, że obrona bazy przez SCV to słaby pomysł. Po pierwsze, jak SCV walczy, to nie pracuje, a jak nie pracuje, to nie przynosi zysków. Po drugie, twierdzenie: „to co, jak za pierwszym razem 2-3 jednostki pójdą na straty?" to herezja. Chcesz na początku gry stracić 2-3 swoje SCV?! Przeciwnik, poświęcając swoje zerglingi, traci bardzo mało, bo nie wysłał ich po to, aby od razu wygrać, tylko po to, żeby utrudnić Ci życie. A sam spokojnie zbiera kryształki i hoduje następne pieski.

Listy

I. Pozdrawia Mayk Poganin (ten od bluzgów w mapach do HoM&M II w EKG CD). Chciałbym serdecznie przeprosić wszystkich Generałów z Elity Klubu za ładunek emocjonalny (zwany potocznie bluzgami), jaki omyłkowo przedostał się do scenariuszy umieszczonych w EKG na Waszym (i naszym) CD. Jestem osobiście za to odpowiedzialny i czuję się przez to bardzo głupio. Przyczyna pomyłki jest banalna - po prostu wysłałem do Was mapy jeszcze nie ocenzurowane. Na przyszłość obiecuję przysyłać mapy pozbawione wszelkich bluzgów, klątw i innych oślizgłości, a zwłaszcza do HoM&M III, gdyż gra jest obłędna. Pozdrowienia dla całej redakcji Gamblera.

Mayk Poganin (mtino@friko4.onet.pl)

Przyjmujemy wyjaśnienia i przeprosiny. Czekamy na mapy do trójki.

II. List o Ceasarze III był mój - nie wiem, jak mogłeś zgubić adres. Piszę w sprawie Heroes III, uważam ją za naprawdę doskonałą strategię turową. Nie zgadzam się z Tobą w jednym: że postacie z II części były ładniejsze. W III są bardziej realistyczne niż ich 2-wymiarowi koledzy. Chciałbym wszystkich serdecznie zachęcić do grania w teamach (wystarczy pogrzebać w ustawieniach planszy w H3maped). Zabawa jest przednia, zwłaszcza gdy komputer bezinteresownie przesyła nam surowce. Zachęcam również do grania przez modem lub IPX, chociaż zajmie to ze 3 godziny, ale i tak jest bardzo miło.

Michał Begier

Dzięki długim (baaardzo długim) godzinom spędzonym nad HoM&M III zdołałem się już przyzwyczaić do wyglądu jednostek oraz pól bitewnych. Myślę, że jeśli teraz „przesiadłbym" się do dwójki, czułbym się trochę obco. O jednostkach można jeszcze dyskutować (niektóre są nawet ładne), ale scenografia pola bitwy jest fatalna.

W tym miesiącu to już wszystko. Przypominam o nadsyłaniu materiałów na krążek CD! Miłośnicy HoM&M III proszeni są o wypełnienie ankiety.

gen. Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

KUPON KONKURSOWY (Gambler 7/99)

Kupon ważny wyłącznie po naklejeniu na kartkę pocztową!

Imię i nazwisko ....

Adres ....

Odpowiedzi na pytania:

1. ....

....

2. ....

....

3. ....

....

4. ....

....

Ankieta Heroes of Might & Magic III

Ulubione miasto (lub miasta - można podać dwa):

....



KLUB 3D

Witam, witam...

11 maja, o godzinie 6.00 w Internecie pojawił się **Quake III Arena Test**. Tego samego dnia zaczęliśmy w Granecie sprawdzać jego możliwości. Moi drodzy - mamy nową GRĘ multiplayer. Kiedy tylko pojawi się pełna wersja, nie przewiduję innych tematów w Klubie. Nadchodzi nowa era.

Najpierw jednak muszę wyjaśnić pewną sprawę. Dostałem kilka listów (jeden możecie przeczytać w Reakcjach Redakcji w poprzednim numerze), w których ludzie oskarżają mnie o kryptoreklamę Granetu. Nie widzę nic zdrożnego w pisaniu o Granecie tak długo, jak długo trzymam się faktów. Od początku firma jest blisko związana z naszą redakcją i mogę o niej wspominać w Klubie. Nie gram w Internecie, bo uważam to za stratę pieniędzy (nie mam nawet modemu) i nerwów. Przykro mi, ale ping 300 to nie dla mnie. Tryb multiplayer testuję więc w Granecie. O innych warszawskich gralniach nie piszę, bo do nich nie chodzę (z małymi wyjątkami - kiedy nie znajduję partnerów do niektórych gier w Granecie).

Właśnie - Granet zmienił lokalizację. Obecnie znajduje się przy ulicy Chłodnej 11. Nowy telefon: 654 13 38. Zapraszam wszystkich na sparing w q3tescie, a niedługo na deathmatch, gdy będzie pełna wersja.

Pora przejść do konkretów. Q3test, jak sama nazwa wskazuje :-), to nie jest pełna wersja gry i nie wolno na tej podstawie wydawać ostatecznych sądów o jakości grafiki finalnego produktu. Opublikowany został głównie po to, aby gracze mogli zobaczyć, jak będą się zachowywały postacie w pełnej wersji i jak strzela się z najważniejszych broni. Na razie pograć można na dwóch mapkach, z użyciem pięciu gnatów.

Quake III łączy najlepsze cechy obu poprzedniczek. Szybkość gry jest średnia - między szybką jedynką i znacznie od niej wolniejszą dwójką. Po „zmartwychwstaniu" gracz ma 125% zdrowia, dzięki czemu nie ginie już w sekundę po respawnie od jednego strzału z railguna. Na dzień dobry wyposażony jest w machineguna, dysponuje więc dostateczną siłą ognia, aby nie obawiać się przeciwnika - zresztą osłabionego walką. Jeżeli wróg nie jest napakowany, istnieje duża szansa, że nie przeżyje spotkania z graczem, którego dopiero co sfragował. W teście, oprócz nowego boomsticka, dostępne są jeszcze cztery typy broni.

Shotgun - coś pośredniego między shotgunem z Quake'a i super shotgunem z Q II. Broń dość silna, choć początkowo nie robi wielkiego wrażenia. Ma mniejszy rozrzut niż ssgun, ale z krótkiego dystansu i tak robi miazgę z przeciwnika - trzeba tylko dobrze celować.

Plasma Gun - broń podobna do oryginału z Dooma. Wielka szybkostrzelność i duże rozmiary kul - całkiem przydatna zabawka, zwłaszcza w ciasnych korytarzach q3test1 (tak nazywają się mapki z testu). Jeszcze nie wyrobiłem sobie zdania na jej temat - kiedy pojawi się pełna wersja, napiszę więcej.

Railgun - hmmm... Jest trochę inny, choć zasada działania identyczna - 100% za trafienie. Główna różnica polega na zmienionym wyglądzie strzału. Nie podoba mi się ten efekt i mam szczerą nadzieję, że w pełnej wersji będzie wyglądał inaczej. Ale nawet jeżeli się nie zmieni i tak będę używał RG.

Rakietnica - wraca w wielkim stylu. Autorzy starali się tak dobrać jej szybkość, aby rakieta stanowiła złoty środek między Q i Q II. Odpowiada mi idealnie. Przede wszystkim dlatego, że jest znacznie szybsza niż w Q II. Mniejszy jest natomiast blast radius (promień eksplozji) rakiety, przez co jej siła niszcząca nie jest tak wielka jak w Q. Trzeba po prostu umieć z niej strzelać. Wygrać z facetem uzbrojonym w rakietnicę nie jest łatwo, ale da się. Zresztą - zobaczymy, kiedy porównamy wszystkie typy broni.



Muszę jeszcze wspomnieć o reboundingu, czyli reakcji trafionego gracza na podmuch eksplozji. Nie jest aż tak silna jak w Q, gdzie przeciwnik trafiony z rakietnicy odbijał się po mapie jak piłka kauczukowa. Zastosowanie tego efektu daje jednak wielkie możliwości osobom dobrze posługującymi się RL. Trzeba przyznać, że rzucanie przeciwnikiem po ścianach daje wielką sadystyczną satysfakcję >:-).

Jestem zresztą pewien, że w Q III nie będzie najlepszej broni. Posiadanie rakietnicy na pewno nie rozwiąże wszystkich problemów.

Po kilku godzinach grania muszę stwierdzić, że autorzy wykonali kawał doskonałej roboty. Nie wypatrywałem testu tak niecierpliwie jak niektórzy moi koledzy, ale teraz czekam na Q III z wielką niecierpliwością. Mam nadzieję, że wniesie wiele nowego do skostniałego quake'owego światka.

Moim zdaniem gracze podzielą się na trzy obozy. Przynajmniej w naszym kraju. Zatwardziali jedynkowcy nie zmienią swoich upodobań. Już słyszałem opinie ludzi, którzy grali w q3test i którym podoba się on mniej niż ICH GRA. Większość dwójkowców przesiądzie się na Q III. Jednak nie wszyscy, dla niektórych „trójka" będzie zbyt szybka. Inni z kolei nauczyli się grać na jednej mapce, na której pokonują nawet znacznie lepszych graczy, i nie będą grali w Q III, bo nie zechcą ujawniać swoich rzeczywistych umiejętności ani uczyć się wszystkiego od nowa (hi - you know who ;-).

Popularność Q III w Polsce ograniczać będzie jeszcze jeden przyziemny czynnik: wymagania sprzętowe. Z włączonymi detalami nie da się płynnie grać na PII300 z Voodoo². Liczba klatek oscyluje w granicach 10-20, a to jest przynajmniej dwa razy za mało (w miarę płynna gra zaczyna się od 40 fps). Jedyną radą na to jest wyłączenie wszystkich szczegółów, ale to znacznie zubaża grafikę - do tego stopnia, że jest (MOIM SUBIEKTYWNYM ZDANIEM) o klasę gorsza od Q II. Ale z drugiej strony, akurat w tej grze potrzebne są tylko ściany i widoczni przeciwnicy.

Natomiast przy włączonych wszystkich detalach graficznych, w wysokiej rozdzielczości i z wszystkimi efektami, Q III wygląda imponująco. Na razie pokazano niewiele, ale to, co widziałem, zrobiło na mnie wrażenie. Moim zdaniem engine Q III pozwala na tworzenie lepszej grafiki niż ta z Unreala. Nie jest to taki skok jakościowy, jakim był Unreal wobec Q II, ale jest. Z niecierpliwością oczekuję na gry stworzone na bazie engine'u Q III.

Q3test docenia się, kiedy zaczyna się w niego grać. Chociaż grafika nie należy do najlepszych, grywalność jest tak wysoka, że nie można się oderwać od komputera. Mimo że w teście grać można tylko na dwóch mapach i używać tylko pięciu typów broni, wolę to, niż toczyć kolejny mecz na q2dm1.

Niestety, na pełną wersję musimy jeszcze trochę poczekać. Ile? Nie wiadomo. Jeżeli test, który pierwotnie miał się pojawić w marcu, ukazał się dopiero w połowie maja, powinniśmy nastawić się na 2-3 miesiące czekania. Niewykluczone, że czekać będziemy aż do targów ECTS, czyli do września. Mam nadzieję, że pełna wersja pojawi się przed Gambleriadą.

A teraz zmienimy nastrój na bardziej kolorowy i efekciarski.

Unreal

W oczekiwaniu na pełną wersję Q III możemy sobie umilać czas, grając na przykład w Unreal Tournament. To multiplayerowy dodatek do najpiękniejszej gry w historii (ciekawe, jak długo jeszcze Unreal utrzyma ten chlubny tytuł). UT zawiera kilka doskonałych trybów gry wieloosobowej (na przykład stary, dobry „kaptur" - CTF), zmieniono zupełnie wygląd postaci i broni oraz dorzucono całkiem nowy system grania z BOT-ami.

Otóż samotna rozgrywka z BOT-ami w UT to nic innego, jak... fabularyzowane deathmatche. Aby gracze nie podłączeni do sieci mieli trochę urozmaicenia, każdy kolejny przeciwnik jest dokładnie opisany. Podane są jego mocne i słabe strony, styl walki itd. Tournament to coś w stylu filmu „Krwawy sport", tylko zamiast okładać się pięściami, zawodnicy strzelają do siebie z wyjątkowo niszczycielskich broni.

Część z nich to dokładne kopie broni z Unreala. Znajdziecie więc flak cannon, eightballa czy ASMD. Zmieniono właściwie tylko grafikę. Z drugiej strony - razor jack działa nieco inaczej (w drugim trybie strzelania pociski eksplodują przy uderzeniu), dodano też doskonałą broń, będącą połączeniem miniguna ze... spawarką. I trzeba przyznać, że jest to jedna z fajniejszych spawarek, jakie widziałem - ustępuje tylko tym z Q i z Ground Zero do Q II.

Niestety, tak jak w Q III można grać tylko samotnie, z BOT-ami. W sieci framerate jest żałośnie mały. Ale jak zawsze powtarzam - oto znak naszych czasów. Teraz robi się gry na komputery, które jeszcze nie powstały. Typowy przerost dobrych chęci nad możliwościami.

Na koniec muszę poruszyć pewną kwestię. Zauważyliście być może, że wszystkie pisma branżowe opublikowały już recenzję gry Aliens vs. Predator, w Gamblerze natomiast pojawił się tylko tekst o niej w rubryce „Grałem w...". Gdy to piszę, jest 14 maja i pełnej wersji AvP jak nie było, tak nie ma. W jednym z pism autor posunął się nawet do tego, że zaczął wychwalać przerywniki filmowe, których w jego wersji można szukać długo i bez efektów - była to ta sama wersja beta, którą ja testowałem. Wnioski wyciągnijcie sami.

Heh...

RatlooZ aka. Starvin Marvin

PS South Park RUUUUUUULEZ.



AEROKLUB GAMBLERA

Witam w kolejnym wydaniu Aeroklubu Gamblera. Według moich obliczeń większość z Was ma już wakacje. No, zaczynają się za kilka dni, ale i tak już przecież wszystko „zakute, zaliczone, a nawet zapomniane" - zasada trzech Z. Wśród różnych zasad z trzema literkami istnieje też zasada trzech A. Powstała na Podkarpaciu, dokładnie w Krośnie. Otóż w tym pięknym mieście, wśród innych szacownych bud, stoją dwie szczególne. Pierwsza to „Alcatraz", malowniczo położona w nastrojowym zagłębieniu, jakieś 2 metry poniżej poziomu drogi. Oprócz wielu zalet, miejsce to ma jedną wadę: o 23.00 zamykają bar. Gdy więc około północy kończy się wyniesione z baru piwo, towarzystwo przenosi się na drugi koniec Krosna, do tancbudy „Aramis", gdzie zabawa trwa do rana. A co z trzecim A? Pełna zasada trzech A brzmi: „najpierw Alcatraz, potem Aramis, rano alka-prim".

Wstęp demoralizująco-rozluźniający mamy za sobą, pora przejść do sedna.

Krytykom „Nieba..." odpór

Ostatnio latałem w czymś na AT, jestem potwornym dyletantem lotniczym, ale „Niebo dla każdego" łyknąłem kilka razy i nie żałuję. Wiedzy nigdy za dużo, zawsze lepiej mieć ogólne pojęcie w każdej dziedzinie, niż zamykać się we własnej niszy, nieprawdaż? Artykulik był ładnie napisany, poglądowe rysuneczki bardzo czytelne, nie ma się czego czepiać.

Tomtom (tomtom3@friko6.onet.pl)

PS Jeśli dobrze pamiętam, MiG-a w „Top Gunie" udawał Phantom z różnymi nakładkami na skrzydłach, usterzeniu, kabinie itd., co miało mu nadać wygląd bardziej agresywnego, sowieckiego imperialisty.

Odporu ciąg dalszy

Nie zapominajmy o ludziach, którzy dopiero zaczynają przygodę z symulatorami. Nie jest to zbiór pusty, gdyż sam do niego należę. Jak widać, ludzie dzielą się nie tylko na tych, „którzy od dawna latają na wszystkim, co się da" oraz tych, co nie latają wcale.

Owszem, dobry pilot nie lata z Gamblerem przed monitorem, ale przecież wiedza teoretyczna jest bardzo ważna. W podręcznikach szkolenia lotniczego jest więcej tekstu niż w „Panu Tadeuszu"! Czy zupełnie zielonego pilota wsadza się do samolotu i bez znajomości teorii każe startować? Jedyny zarzut, z którym się zgadzam, dotyczy liczby opisanych manewrów. Powinno ich być trochę więcej. Może na żółtych stronach albo chociaż na Gambler CD.

Uważam, że „Niebo dla każdego" to strzał w 10. Przydałoby się powtórzenie na CD, z rysunkami każdego manewru. Mam dla Was również kilka propozycji. Po pierwsze: powiększenie Kącika Pilotów Wirtualnych - na CD jest stanowczo za mało materiałów. Ostatnio tylko jakiś programik do Falcona 4.0. Nie twierdzę, że niepotrzebny, ale to za mało. Materiał z WWW Skrzydlatej Polski był super. Moglibyście również co miesiąc zamieszczać opis jakiejś walki powietrznej (II wojna światowa, Korea, Wietnam i co tam jeszcze było). Raport z Turnieju WarBirds (swoją drogą, bardzo ciekawy) można było umieścić na CD w postaci pliku HTML, a zwolnione miejsce przeznaczyć na jakieś listy czytelników. Na CD można pokazać kilka ciekawych zdjęć. Niektórzy nie mają modemów, więc nie mogą sobie niczego ściągnąć z Internetu.

Szyper Przemysław

Niestety, nie planujemy drugiej edycji „Nieba dla każdego". Nie ma miejsca na opisywanie szczegółowo iluś tam wariantów kolejnych manewrów. Żółte strony przeznaczone są na coś innego - przypominam, że zachęcamy Czytelników do dzielenia się swoją wiedzą. Przykładem niech Wam świeci Kosa, który napisał poradnik WarBirds zamieszczony w AG w ubiegłym roku (G 12/98) lub Nightman - jego tekst o Comanche'u publikowany był w nr. 2/99. Dla takich materiałów zawsze znajdzie się miejsce w AG.

Przy okazji raz na zawsze chciałbym wyjaśnić sprawę samolotów udających przeciwników w amerykańskich filmach. Standardowo są to:

A-4 - Szturmowy samolot pokładowy latający w barwach US Marine Corps i US Navy. Eksportowany był między innymi do krajów Bliskiego Wschodu, gdzie jego zmodyfikowane wersje służą jako lekkie myśliwce, startujące z lotnisk. Kilka egzemplarzy lata w roli „agresorów".

F-5 - Powstał w USA, jako tani myśliwiec dla sojuszników. W USA nie jest wykorzystywany w jednostkach liniowych, ale kilkanaście egzemplarzy lata w roli „agresorów", między innymi w Miramar.

Kfir - Pomysł izraelski: silnik od Phantoma włączony do Mirage III. Swego czasu samolot robił furorę jako czarny charakter - 25 egzemplarzy służyło w US Navy i USMC pod oznaczeniem F-21.

W nowszych filmach („GoldenEye") stosuje się zdalnie sterowane, filmowane w locie modele, a następnie zaprzęga do pracy kilka stacji graficznych. Ciekawa sprawa jest ze śmigłowcami. Najczęściej filmowcy malują na czarno UH-1, dają dwie czerwone gwiazdki i liczą, że nikt nie zauważy różnicy :-). Za cięższy sprzęt, np. Mi-24, robi zwykle malowany w panterkę UH-60. Zdarzają się jednak chlubne wyjątki. W którymś filmie o nieustraszonym agencie 007 Rosjanie latali oryginalnym Mi-2. Na kadłubie widać nawet było logo PZL...

Nakładki na F-4 są możliwe tylko w teorii. Ich instalacja wymagałaby oddzielnego projektu, wielu skomplikowanych obliczeń, prototypu do prób statycznych i w locie, przeprogramowania komputera pokładowego i jeszcze kilku rzeczy. Po prostu każda taka nakładka może diametralnie zmienić zachowanie się samolotu w powietrzu.

Towarzysz potrzebuje pomocy

Jestem stałym czytaczem Gamblera. Poza tym jestem pilotem ATF (hehe), potrzebującym pomocy. Problem polega na tym, że gdy wykonuję misje, w których wykorzystuję bombowce stealth (B2, F-117), to - chociaż teoretycznie są niewykrywalne - w drodze do celu zawsze jestem atakowany przez wrogie myśliwce, a nad celem odnoszę poważne uszkodzenia od salwy obrony przeciwlotniczej.

Z GÓRY WIELKIE DZIĘKI!!!

lt. Grzempek - grzempek@friko.onet.pl

W ATF niewiele grałem, więc nie mogę pomóc. Sprawa czeka na życzliwego czytelnika, który poratuje towarzysza. Przypomnę jedynie ogólne zasady, które daje się zastosować w większości gier. Trzeba latać nisko i szybko. Trasę dobierać tak, aby między samolotem a radarem przeciwnika był jak największy dystans oraz jakaś przeszkoda terenowa. Do celu najlepiej podejść jakąś doliną. Trasę trzeba tak zaplanować, żeby ominąć wraże skupiska opl oraz lotniska. Uwaga - jeśli zagraża nam broń lufowa, naprowadzana ręcznie, to niewidzialność dla radaru nie pomoże. Dla oka ludzkiego w dzień jesteśmy widoczni jak każdy inny samolot. Aby zredukować uszkodzenia nad celem, trzeba uważnie dobrać wysokość ataku, rodzaj uzbrojenia oraz kierunek, z którego nadlatujemy, w zależności od rodzaju zgromadzonej w tym miejscu obrony. Po dokładne porady odsyłam do „Nieba dla każdego" (G 12/98 i 1/99).

A tak przy okazji - ciekawe, jak to naprawdę było z tym F-117 zestrzelonym (?) przez Serbów. Czy rzeczywiście był to wypadek, jak twierdzi NATO, czy też działalność obrońców. Jeśli to drugie, to istnieją trzy możliwości. Albo jakiś pilot MiG-a zauważył coś dziwnego w powietrzu i posłał serię z działka - wersja barwna, ale raczej nierealna. Albo do Serbów jakimś cudem dotarła technologia namierzania samolotów stealth - ponoć mają ją Czesi. Polega to na wykrywaniu fal elektromagnetycznych, pochodzących z urządzeń elektrycznych, znajdujących się na pokładzie maszyny. Wersja również bardzo wątpliwa. Czesi od niedawna należą do NATO, więc raczej nie pomagaliby przeciwnikowi. Wersja trzecia, według mnie najbardziej prawdopodobna, brzmi: serbski wojak puścił serię z karabinu maszynowego do samolotu na niebie i przez przypadek trafił. I tak właśnie zakończył swój żywot niezwykle kosztowny i „nietykalny" samolot. A co o tym sądzą nasi czytelnicy?

MS Combat Flight Simulator

Nie jestem może superznawcą tematu, ale w sprawach lotnictwa trochę się orientuję. List dotyczy opisu gry MS Combat Flight Simulator (G 2/99). Gra jest wspaniała, szczególnie dla początkującego symulotnika, takiego jak ja (to mój pierwszy symulator - komputer mam od niedawna). Mimo to uważam, że opis był trochę przesadzony, np. sprawa wybuchów po uderzeniu w wodę. Również chmury nie należą do idealnych. Panowie z Microsoftu mogli się lepiej postarać. Nie będę pisał o realizmie lotu, bo nie jestem pilotem. Mój największy zarzut dotyczy malowania samolotów. Kamuflaż Spitfire'a: dziób niebieski, plamy rozłożone identycznie po obu stronach kadłuba.

Samoloty niemieckie to już totalne przegięcie. Oprócz krzyży na kadłubie i skrzydłach nie ma żadnych oznaczeń. Jeżeli można było oznakować samoloty amerykańskie i brytyjskie (litery na kadłubie), to trzeba było umieścić chociaż numery na kadłubach Messerów i Fok. Nawet trudno je samodzielnie przemalować, bo w niektórych samolotach tekstury z lewej strony przeniesione są na prawą. Panom twórcom chyba zabrakło czasu. A może mają jakieś uprzedzenia do Luftwaffe? Osobna sprawa to wymagania sprzętowe. Na Celeronie 300 z RIVĄ 128ZX gra chodzi płynnie przy średnich detalach (640×480), dopóki nie pojawi się kilka wrogich maszyn. Potem trzeba wyłączać np. teksturowanie samolotów.

Słyszałem, że istnieje Flight Shop, dzięki któremu można tworzyć nowe samoloty do FS98 i CFS. Napiszcie, jak można go zdobyć. Poza tym moglibyście zamieścić krótki kurs latania dla ludzi takich jak ja. Mogłyby się tam znaleźć opisy podstawowych przyrządów pilotażowych i manewrów (nie tylko dla samolotów odrzutowych), poza tym jakiś słowniczek. Wszystko opisane normalnym językiem, a nie slangiem lotniczym. (A na koniec kilka samolotów do MS Flight Simulator ;).

Pozdrawiam całą redakcję Gamblera i wszystkich symulotników, bez względu na staż.

Przemysław „BabaYaga" Szyper

Zacznę od wymagań sprzętowych. Na Pentium 200MMX z Voodoo też grałem na średnich detalach i uproszczenia w grafice musiałem wprowadzać właściwie tylko w jednej misji. Była to wielka bitwa powietrzna. Leciałem (o ile dobrze pamiętam) jako pilot Mustanga, w towarzystwie trzech dywizjonów maszyn sojuszniczych, przeciwko trzem albo czterem dywizjonom niemieckim. Wygląda na to, że duża część mocy procesora wykorzystywana jest do kierowania samolotami, a nie do generowania grafiki.

Niedostatków grafiki wymienionych przez tow. Szypra nie podałem w opisie, bo ich nie zauważyłem - biję się w piersi. Moja wina. Jednak mimo wszystko nie zmienię oceny całego programu. Jest wspaniały i dostarcza wiele rozrywki. Swoją drogą ciekawe, dlaczego chmur nie przeniesiono z wersji cywilnej. Przecież tam są bardzo ładnie zrobione.

Flight Shop to produkt komercyjny, niestety nie rozprowadzany w Polsce. Jest to cały pakiet służący do przygotowywania scenerii oraz samolotów do różnych FS. Kurs pilotażu znajdziesz w opisie CFS, a jeśli interesuje Cię układ przyrządów, to jeden ze screenów, pokazujących wystrój kabiny, pochodzi właśnie z FS98. Gdy ukaże się FS2000, możecie się spodziewać bogatych materiałów na temat latania, nawigacji, scenerii i dodatków do tego produktu. Yennefer już umieszczał w KPW na CD dodatki do serii FS i nie zamierza przestać.

W swoich uwagach często poruszacie sprawę listów do redakcji. Tow. Przemysław uważa, że zamiast sprawozdania z PTW należało zamieścić listy od czytelników. Niestety, nie bardzo było co zamieszczać (a poza tym materiał o PTW i tak by poszedł - Aeroklub Gamblera był przecież jednym z fundatorów nagród oraz oficjalnym organem prasowym imprezy). Nie chodzi o to, że do redakcji listy nie przychodzą - wprost przeciwnie. Niestety :-), są w nich głównie pochwały potwierdzające słuszność przyjętej linii. Zdecydowanie brakuje listów „z mięsem". Dlatego od następnego numeru zaczniemy promować najlepszych pisarzy. Czekamy na listy z konkretnymi poradami do konkretnych symulatorów. Co prawda, wolelibyśmy teksty dotyczące nowości, lecz nie pogardzimy dobrymi kawałkami o starszych symulatorach. Listy zawierające porównanie kilku tytułów też mają szansę, tak samo dotyczące prawdziwego lotnictwa, sprzętu dla symulotników oraz sprawozdania z imprez symulotniczych. Dla osobników obdarzonych talentem pisarskim również znajdziemy miejsce - dobre opowiadanie na kanwie jakiegoś symulatora (byle nie za długie) może zostać uznane za najlepszy tekst w danym miesiącu.



Oto logo znanej kiedyś serii „Żółtego Tygrysa". Wydawało ją Ministerstwo Obrony Narodowej. Gdy odsączyło się propagandę, książeczki stawały się dość ciekawe. Opowiadały między innymi o zmaganiach pilotów w czasie II wojny światowej. W najbliższym miesiącu wybiorę jeden egzemplarz z mojej biblioteczki, wraz z resztą załogi AG wyposażymy go w odręczną dedykację oraz podpisy. Za parę lat będzie wart majątek :-). Tak spreparowany tomik otrzyma autor najlepszego listu. Co będzie nagrodą w kolejnych miesiącach, jeszcze nie wiem, ale rozważamy między innymi oddanie do dyspozycji (raz na jakiś czas) połowy AG autorowi najlepszego listu. Nie muszę chyba wspominać, że na kogoś takiego spłynie nieśmiertelna sława.

Kilka słów o wymaganiach technicznych. Najlepiej przysyłajcie e-mailem pod moim adresem spakowany tekst w formacie *.doc lub *.txt. Jeśli macie zamiar wysłać pocztą, proszę o wydruki na białym papierze A4, czcionka Times New Roman 11, tekst czarny, wyrównany do lewej. W ten sposób zaoszczędzicie mi przepisywania - tak spreparowany list przepuszczę przez skaner i OCR.

Na tym zakończymy. Deszcz właśnie przestał padać, czas skończyć pracę i wyjść na chwilę. Oczęta mam już czerwone jak królik od wpatrywania się w monitor. Prowadzenie AG jest jednak męczące, ale czego się nie robi dla czytelników. Czekam więc na listy i już zastanawiam się, z którym „tygryskiem" będę musiał się rozstać.

Gen.TopGun (topgun@gambler.com.pl)



Ponieważ Gambler to czasopismo przede wszystkim o grach komputerowych, spieszę z informacją, która powinna ucieszyć fanów MTG. Oto pełna treść oficjalnego komunikatu prasowego, ogłoszonego przez firmę Hasbro Interactive 13 maja 1999 r.

„Magic The Gathering: Gold Edition, złota edycja komputerowej wersji MTG, oparta na bardzo popularnej karciance, to marzenie każdego kolekcjonera! Jest w niej wszystko, czego gracz potrzebuje do współzawodnictwa - w bezpośredniej rywalizacji z drugim graczem przez sieć lokalną lub Internet czy w starciu z komputerem.

Gra zawiera wszystkie karty z poprzednich trzech gier komputerowych, opartych na MTG [Magic: The Gathering, M:TG - Spells of the Ancients, M:TG - Duels of the Planeswalkers - przyp. red.]. Ponadto dołączono ponad 140 nowych kart z dodatków Legends i The Dark, dodano nowe możliwości, m.in. sideboard [15 dodatkowych kart poza zwykłą talią, które można wymieniać z kartami w talii między pojedynczymi rozgrywkami podczas pojedynku - przyp. red.], dzięki czemu będzie można używać nowych strategii walki w pojedynkach zarówno w trybie single, jak i multiplayer. Magic The Gathering: Gold Edition pojawi się w sprzedaży jesienią roku 1999".

Dlaczego ten komunikat jest aż tak ważny? Z czterech powodów.

Powód pierwszy: Banalny. Po prostu hurra! :-)

Powód drugi: Do tej pory ukazały się już trzy wydania Magica, przeznaczone na komputery PC, ale złota edycja jako pierwsza ma ogromne szanse doczekać się OFICJALNEJ dystrybucji w naszym kraju. O prawo sprzedaży poprzednich części starał się IPS CG - polski przedstawiciel firmy MicroProse (wydała trzy części; niedawno została wchłonięta przez Hasbro Interactive). Mówi się, że głównym powodem fiaska prowadzonych rozmów był zbyt mały wówczas staż karcianki na rynku polskim. Mam nadzieję, że obecnie warunek ten jest spełniony z nawiązką.

Powód trzeci: Czy wśród wielbicieli MTG jest ktoś, kto nie chciałby zagrać talią zawierającą najdroższe karty Magica, wydając na wszystko równowartość około 150 zł? Tyle obecnie kosztują nowe gry na rynku polskim i mam nadzieję, że cena złotej edycji nie przekroczy tej wartości. Otrzymamy setki kart (wszystkie w stanie „mint" - bez jakichkolwiek oznak zniszczenia :-), na które normalnie musielibyśmy wydać kwotę o wiele, wiele większą. Komputerowa wersja karcianki jest więc znakomitym prezentem dla początkujących, którzy chcieliby sprawdzić, „czym to się je", zanim zaangażują swoje finanse.

Powód czwarty: Jeśli gra doczeka się polskiego dystrybutora, istnieje szansa, że jej egzemplarze będziecie mogli wygrywać w ramach konkursów ogranizowanych przez Wasz ulubiony klub MTG :-)

Po tych wszystkich zachwytach muszę przyznać, że obawiam się jednego: czy programiści dostosują program do nowych zasad, które obowiązują w Magicu od wydania szóstej edycji, czy pozostawią AI bez zmian? Jeśli do tej pory nie brali tego pod uwagę, a firma Wizards of the Coast, producent karcianki, zmusi ich do poprawek, premiera może się znacznie opóźnić. Gdy tylko coś się w tej sprawie wyjaśni, natychmiast Was poinformuję.

Na zakończenie jak zwykle zachęcam do odwiedzenia Kącika MTG na naszym krążku CD - znajdziecie tam m.in. kolejną edycję rankingu kart.

White ViZard (viz@gambler.com.pl)

Fundatorem nagród w rankingu jest sklep **Strefa 51** (Dworzec PKP Warszawa Centralna, Północna Galeria - Pawilon nr 26, tel. 0-22 654 98 11).

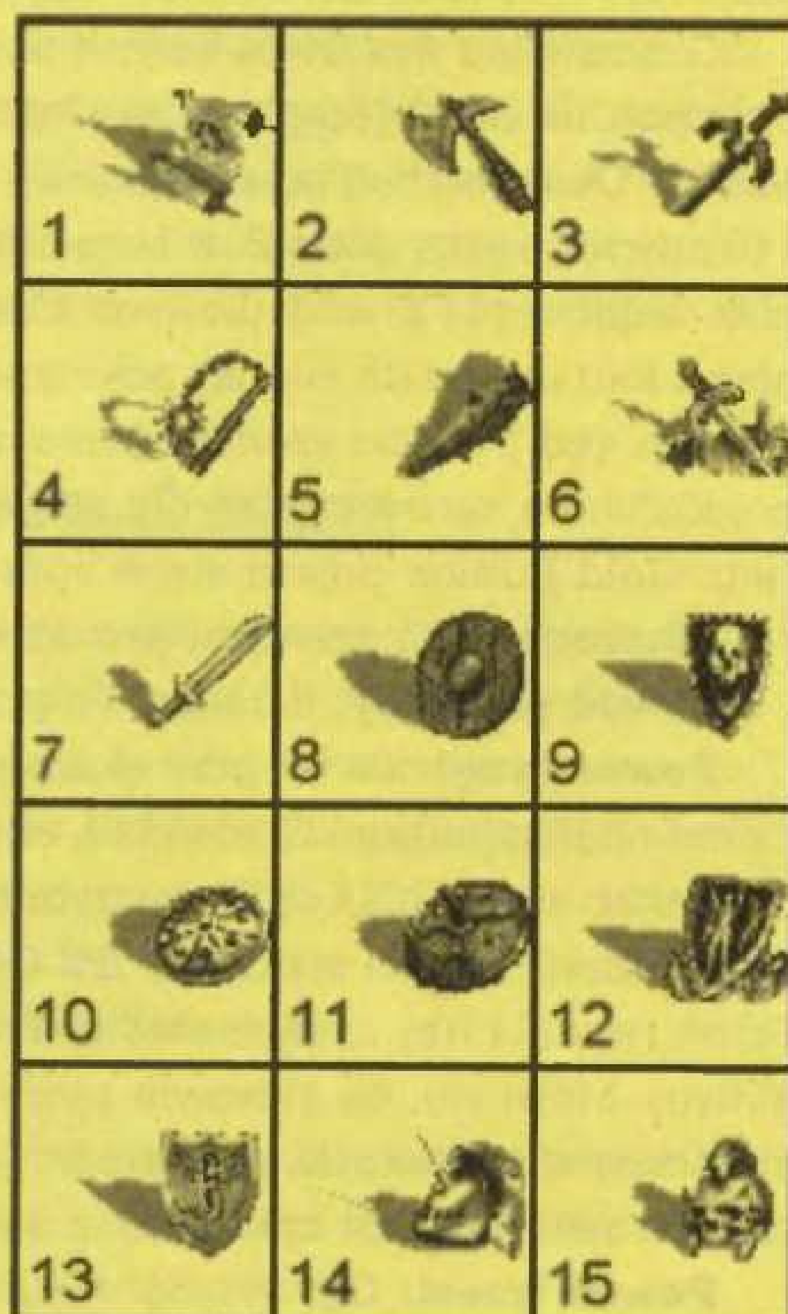
GAMBLER	RANKING KART	STREFA 51
6E	TP	US
Dane głosującego (imię) (nazwisko) (ulica) (miejscowość + kod) (telefon + kierunkowy) (e-mail)	ST	UL
	EX	UD



Heroes of Might and Magic III

Spis artefaktów

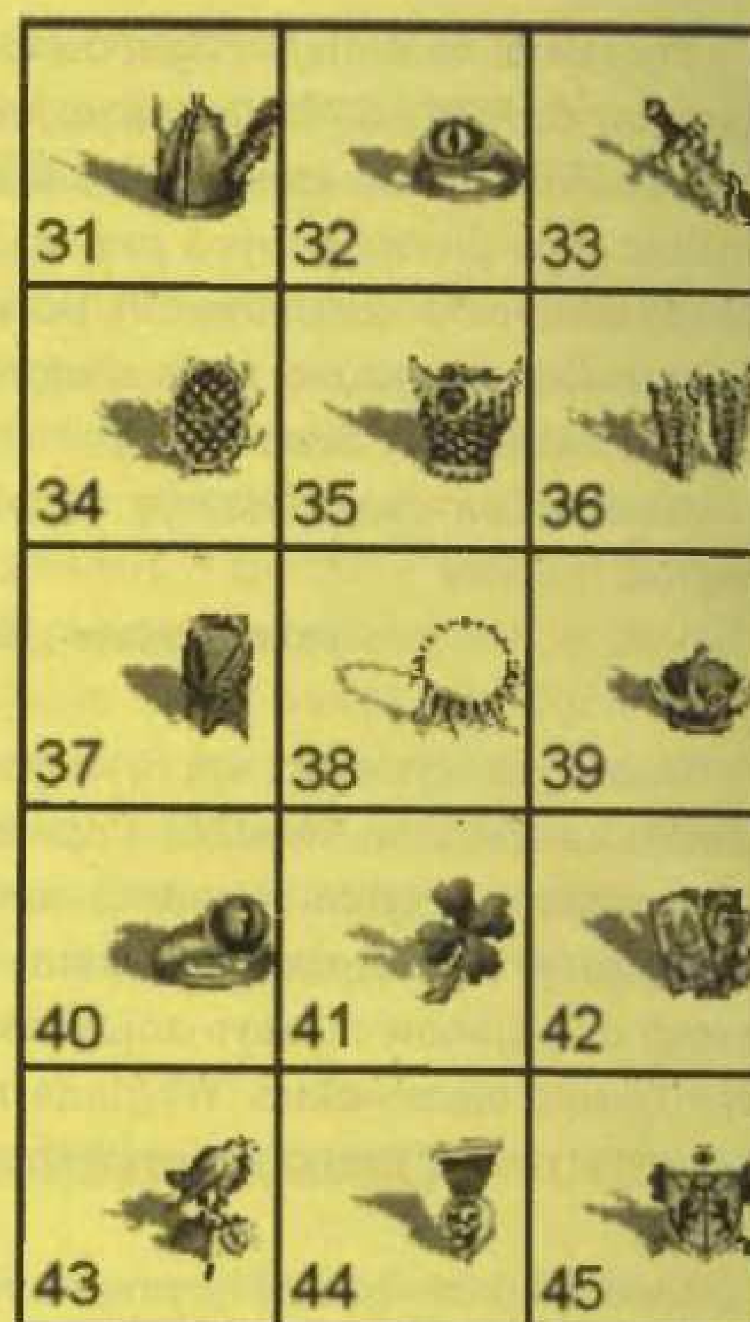
Spis, który tu podajemy, dostępny jest również w edytorze misji, skąd zresztą został pracowicie przekopiowany, ale w tej formie wygodniej z niego korzystać podczas gry. Przy każdym artefakcie podana jest część ciała, którą należy nim udekorować (jeśli nie jest, artefakt trzeba umieścić po lewej stronie bohatera).



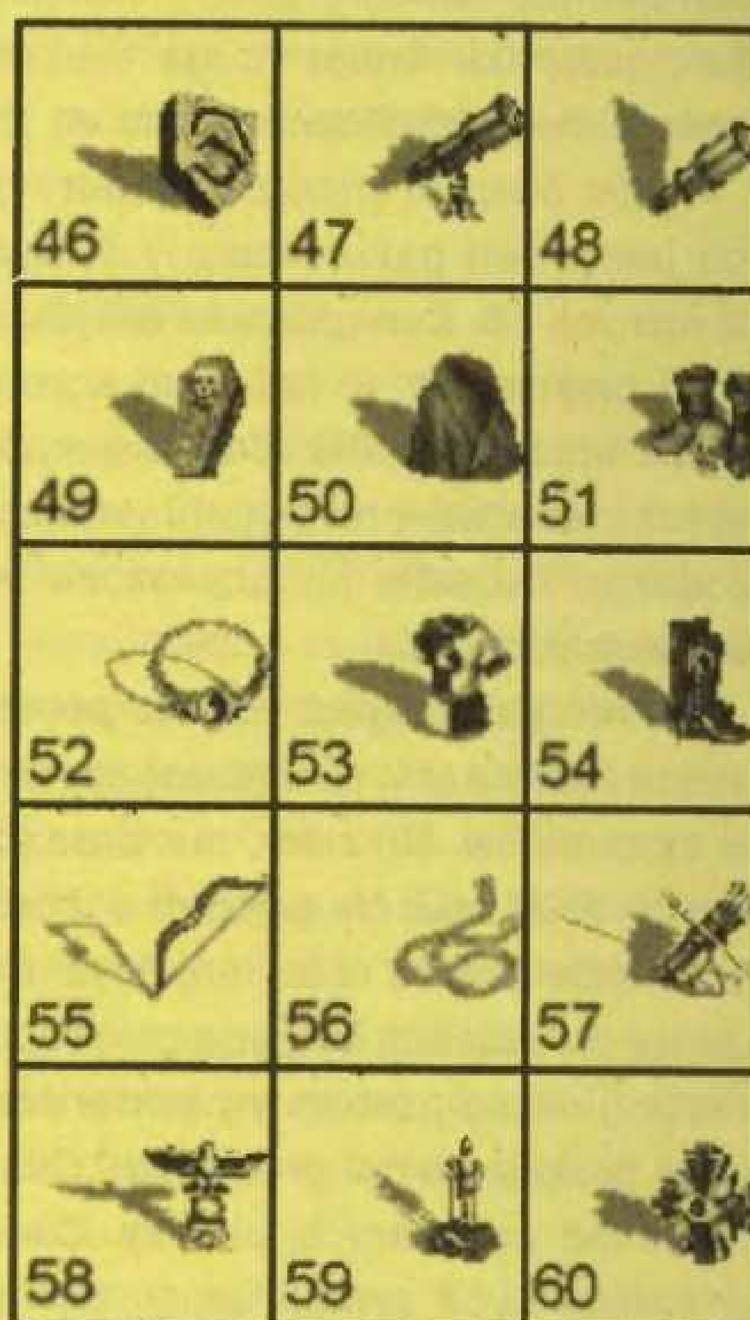
1. Spell Scroll (zwój z czarem; daje bohaterowi możliwość rzucania danego czaru, dopóki nosi zwój przy sobie).
2. Centaurs Axe (prawa ręka; zwiększa Attack o 2).
3. Blackshard of the Dead Knight (prawa ręka; zwiększa Attack o 3).
4. Greater Gnoll's Flail (prawa ręka; zwiększa Attack o 4).
5. Ogre's Club of Havoc (prawa ręka; zwiększa Attack o 5).
6. Sword of Hellfire (prawa ręka; zwiększa Attack o 6).
7. Titan's Gladius (prawa ręka; zwiększa Attack o 12, zmniejsza Defence o 3).
8. Shield of the Dwarven Lords (lewa ręka; zwiększa Defence o 2).
9. Shield of the Yawning Dead (lewa ręka; zwiększa Defence o 3).
10. Buckler of the Gnoll King (lewa ręka; zwiększa Defence o 4).
11. Targ of the Rampaging Ogre (lewa ręka; zwiększa Defence o 5).
12. Shield of the Damned (lewa ręka; zwiększa Defence o 6).
13. Sentinel's Shield (lewa ręka; zmniejsza Attack o 3, zwiększa Defence o 12).
14. Helm of the Alabaster Unicorn (głowa; zwiększa Knowledge o 1).
15. Skull Helmet (głowa; zwiększa Knowledge o 2).
16. Helm of Chaos (głowa; zwiększa Knowledge o 3).
17. Crown of the Supreme Magi (głowa; zwiększa Knowledge o 4).
18. Hellstorm Helmet (głowa; zwiększa Knowledge o 5).
19. Thunder Helmet (głowa; zmniejsza Power o 2, zwiększa Knowledge o 10).
20. Breastplate of the Petrified Wood (tors; zwiększa Power o 1).
21. Rib Cage (tors; zwiększa Power o 2).
22. Scales of the Greater Basilisk (tors; zwiększa Power o 3).
23. Tunic of the Cyclops King (tors; zwiększa Power o 4).
24. Breastplate of Brimstone (tors; zwiększa Power o 5).



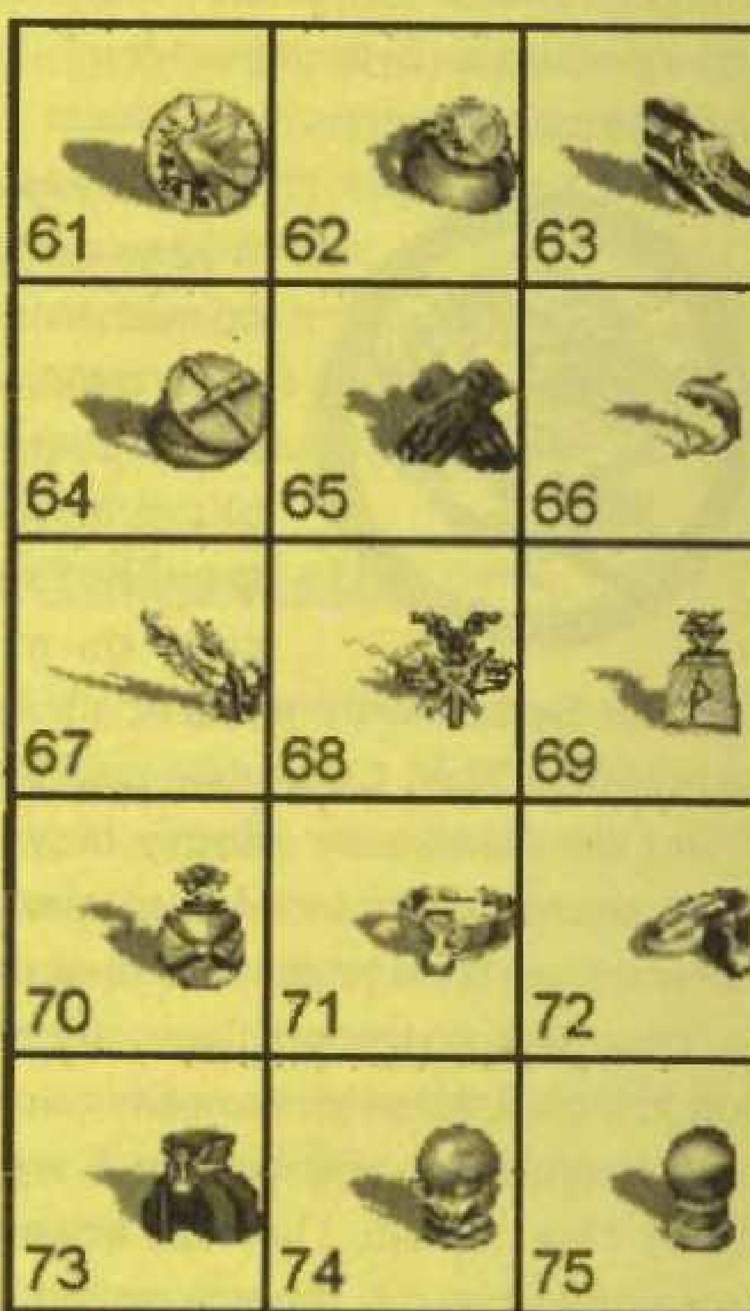
25. Titan's Cuirasse (tors; zwiększa Power o 10, zmniejsza Knowledge o 2).
26. Armor of Wonder (tors; zwiększa wszystkie cechy o 1).
27. Sandals of the Saint (stopy; zwiększa wszystkie cechy o 2).
28. Celestial Necklace of Bliss (szyja; zwiększa wszystkie cechy o 3).
29. Lion's Shield of Courage (lewa ręka; zwiększa wszystkie cechy o 4).
30. Sword of Judgement (prawa ręka; zwiększa wszystkie cechy o 5).
31. Helm of Heavenly Enlightement (głowa; zwiększa wszystkie cechy o 6).
32. Quiet Eye of the Dragon (palec; zwiększa o 1 Attack i Defence).
33. Red Dragon Flame Tongue (prawa ręka; zwiększa o 2 Attack i Defence).
34. Dragon Scale Shield (lewa ręka; zwiększa o 3 Attack i Defence).
35. Dragon Scale Armor (tors; zwiększa o 4 Attack i Defence).
36. Dragonbone Greaves (stopy; zwiększa o 1 Power i Knowledge).
37. Dragonwing Tabard (ramiona; zwiększa o 2 Power i Knowledge).



38. Necklace of Dragonteeth (szyja; zwiększa o 3 Power i Knowledge).
39. Crown of Dragontooth (głowa; zwiększa o 4 Power i Knowledge).
40. Still Eye of the Dragon (palec; zwiększa o 1 Morale i Luck).
41. Clover of Fortune (zwiększa Luck o 1).
42. Cards of Prophecy (zwiększa Luck o 1).
43. Ladybird of Luck (zwiększa Luck o 1).
44. Badge of Courage (zwiększa Morale o 1).
45. Crest of Valor (zwiększa Morale o 1).
46. Glyph of Gallantry (zwiększa Morale o 1).
47. Speculum (zwiększa zasięg wzroku o 1).
48. Spyglass (zwiększa zasięg wzroku o 1).
49. Amulet of the Undertaker (szyja; zwiększa umiejętność Necromancy o 5%).
50. Vampire's Cowl (ramiona; zwiększa umiejętność Necromancy o 10%).
51. Dead Man's Boots (stopy; zwiększa umiejętność Necromancy o 15%).
52. Garniture of Interference (szyja; zwiększa odporność na magię o 5%).
53. Surcoat of Counterpoise (ramiona; zwiększa odporność na magię o 10%).

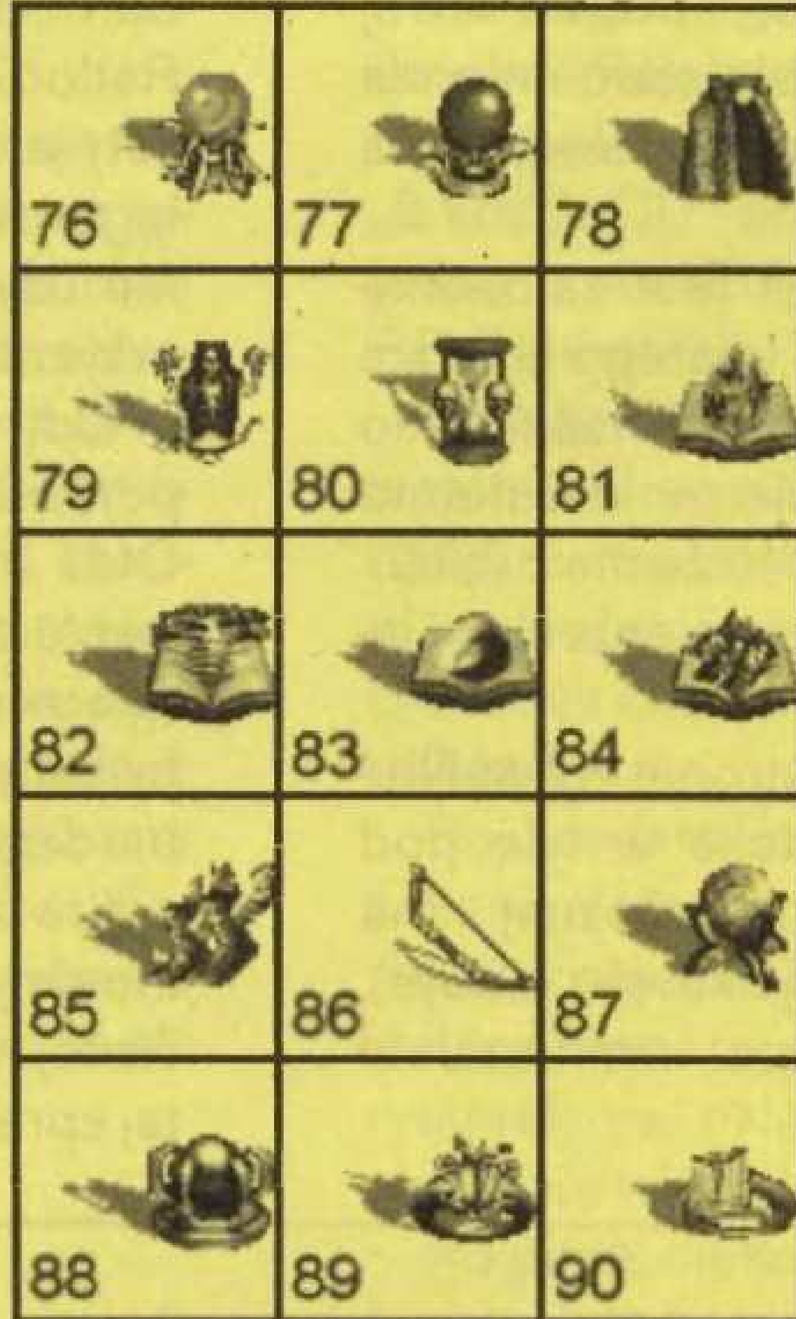


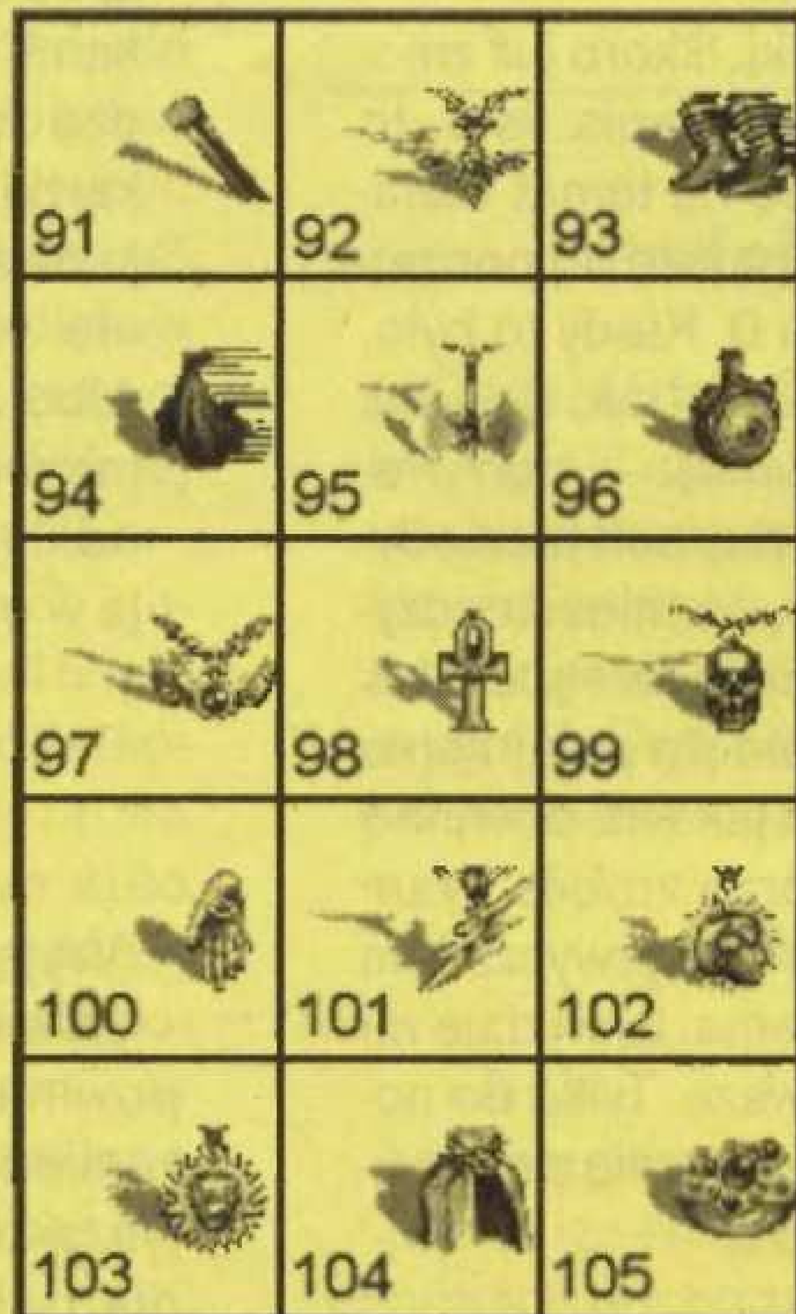
54. Boots of Polarity (stopy; zwiększa odporność na magię o 15%).
55. Bow of Elven Cherrywood (zwiększa umiejętność Archery o 5%).
56. Bowstring of the Unicor Mane (zwiększa umiejętność Archery o 10%).
57. Angel Feather Arrows (zwiększa umiejętność Archery o 15%).
58. Bird of Perception (zwiększa umiejętność Eagle Eye o 5%).
59. Stoic Watchman (zwiększa umiejętność Eagle Eye o 10%).
60. Emblem of Cognizance (zwiększa umiejętność Eagle Eye o 15%).
61. Statesman Medal (szyja; zmniejsza wysokość okupu w przypadku poddania się).
62. Diplomat's Ring (palec; jw.).
63. Ambassador's Sash (ramiona; jw.).
64. Ring of the Wayfarer (palec; zwiększa szybkość jednostek na polu bitwy o 2).



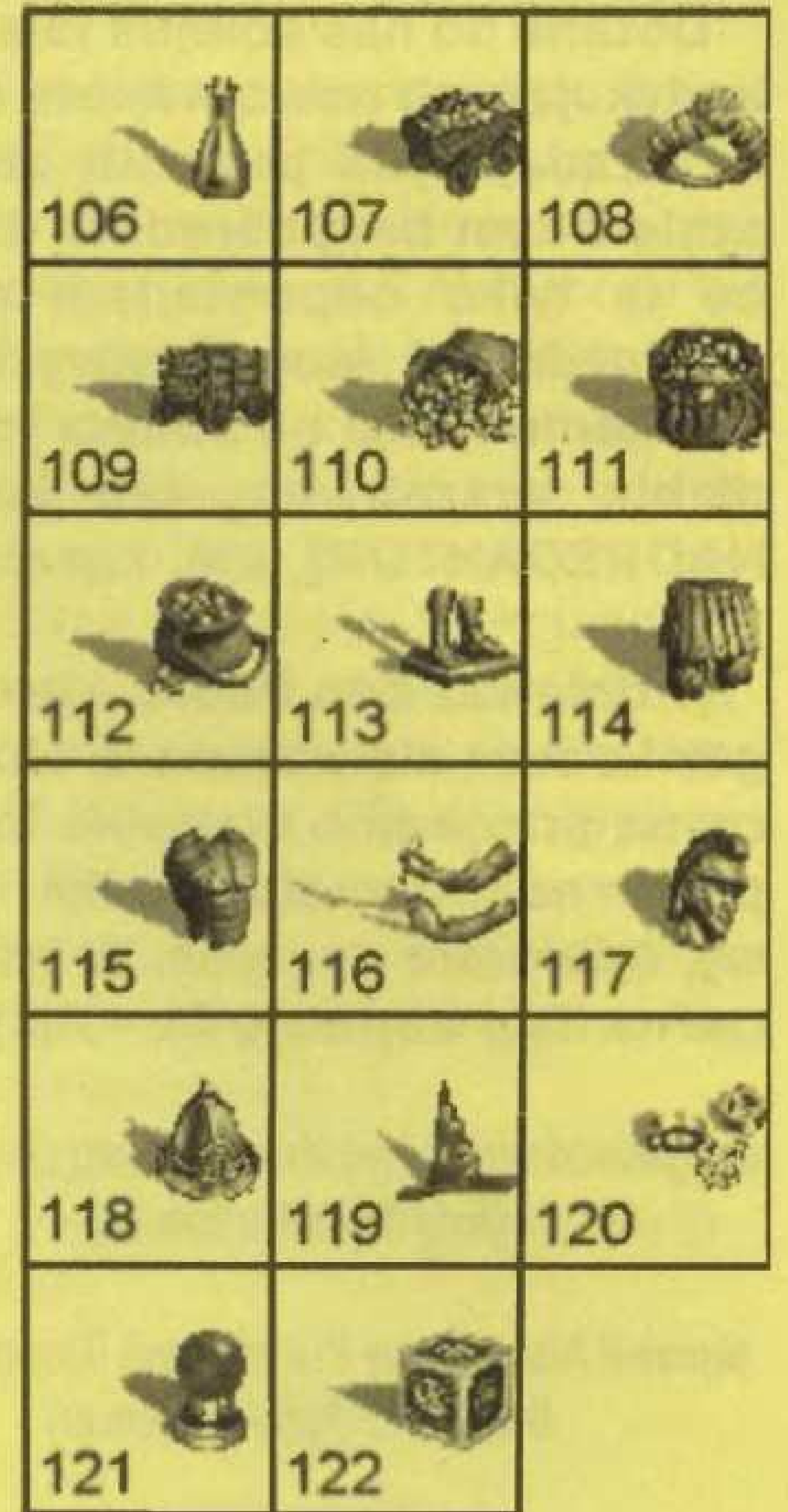
65. Equestrian Gloves (głowa; zwiększa zasięg bohatera na lądzie).
66. Necklace of Ocean Guidance (szyja; zwiększa zasięg bohatera na morzu).
67. Angel Wings (ramiona; umożliwia bohaterowi i jego armii latanie).
68. Charm of Mana (odtwarza dodatkowo 1 punkt mana dziennie).
69. Talisman of Mana (odtwarza dodatkowo 2 punkty mana dziennie).
70. Mystic Orb of Mana (odtwarza dodatkowo 3 punkty mana dziennie).

71. Collar of Conjuring (szyja; zwiększa czas działania czarów bojowych o 1).
72. Ring of Conjuring (palec; zwiększa czas działania czarów bojowych o 2).
73. Cape of Conjuring (ramiona; zwiększa czas działania czarów bojowych o 3).
74. Orb of the Firmament (czary ze szkoły Powietrza zadają dodatkowo 50% obrażeń).
75. Orb of the Silt (czary ze szkoły Ziemi zadają dodatkowo 50% obrażeń).
76. Orb of Tempestous Fire (czary ze szkoły Ognia zadają dodatkowo 50% obrażeń).
77. Orb of Driving Rain (czary ze szkoły Wody zadają dodatkowo 50% obrażeń).
78. Recenter's Cloak (wyłącza na polu bitwy czary z poziomu 3 i wyższych).
79. Spirit of Oppression (wyłącza na polu bitwy pozytywne efekty Morale dla obu stron).
80. Hourglass of the Evil Hour (wyłącza na polu bitwy pozytywne efekty Szczęścia dla obu stron).
81. Tome of Fire Magic (bohater wyposażony w tę księgę może rzucać wszystkie czary ze szkoły Ognia).
82. Tome of Air Magic (jw. - szkoła Powietrza).
83. Tome of Water Magic (jw. - szkoła Wody).
84. Tome of Earth Magic (jw. - szkoła Ziemi).
85. Boots of Levitation (stopy; umożliwia bohaterowi i jego armii chodzenie po wodzie).
86. Golden Bow (wyłącza utrudnienia dla strzelców, wynikające z dystansu i obecności przeszkód).
87. Sphere of Permanence (jednostki sojusznicze stają się odporne na czar Dispel Magic).
88. Orb of Vulnerability (wyłącza naturalną odporność magiczną jednostek).
89. Ring of Vitality (zwiększa liczbę HP każdej jednostki o 1).
90. Ring of Life (zwiększa liczbę HP każdej jednostki o 1).
91. Vial of Lifeblood (zwiększa liczbę HP każdej jednostki o 2).
92. Necklace of Swiftness (szyja; zwiększa szybkość jednostek na polu bitwy o 1).
93. Boots of Speed (stopy; zwiększa zasięg bohatera na lądzie).
94. Cape of Velocity (ramiona; zwiększa szybkość jednostek na polu bitwy o 3).
95. Pendant of Dispassion (jednostki sojusznicze stają sie odporne na czar Berserk).
96. Pendant of Second Sight (jw., odporność na Blind).
97. Pendant of Holiness (jw., odporność na Curse).
98. Pendant of Life (jw., odporność na Death Ripple).
99. Pendant of Death (jw., odporność na Destroy Undead).
100. Pendant of free Will (jw., odporność na Hypnotise).
101. Pendant of Agitation (jw., odporność na Lightning i Chain Lightning).
102. Pendant of Total Recall (jw., odporność na Forgetfulness).
103. Pendant of Courage (zwiększa Morale o 3, zwiększa Luck o 3).
104. Everflowing Crystal Cloak (+1 kryształu dziennie).
105. Ring of Infinite Gems (+1 klejnotów dziennie).
106. Everpouring Vial of Mercury (+1 rtęci dziennie).
107. Inexhaustable Cart of Ore (+1 rudy dziennie).





108. Eversmoking ring of Sulfur (+1 siarki dziennie).
109. Inexhaustable Cart of Lumber (+1 drewna dziennie).
110. Endless Sack of Gold (+1000 złota dziennie).
111. Endless Bag of Gold (+750 złota dziennie).
112. Endless Purse of Gold (+500 złota dziennie).
113. Legs of Legion (jeśli w mieście znajduje się bohater wyposażony w ten przedmiot, produkcja jednostek 2. poziomu rośnie o 5 na tydzień).
114. Loins of Legion (jw. - 3. poziom, 4 jednostki na tydzień).
115. Torso of Legion (jw. - 4. poziom, 3 jednostki na tydzień).
116. Arms of Legion (jw. - 5. poziom, 2 jednostki na tydzień).
117. Head of Legion (jw. - 6. poziom, 1 jednostka na tydzień).
118. Sea Captain's Hat (zwiększa zasięg na morzu, umożliwia przywoływanie i niszczenie okrętów, chroni przed wirami).
119. Spellbinder's Hat (bohater rzuca wszystkie czary 5. poziomu).
120. Shackles of War (uniemożliwia obu stronom poddanie się i ucieczkę z pola bitwy).
121. Orb of Inhibition (uniemożliwia rzucanie czarów w bitwie).
122. Pandora's Box (w Skrzynce Pandory może być cokolwiek).

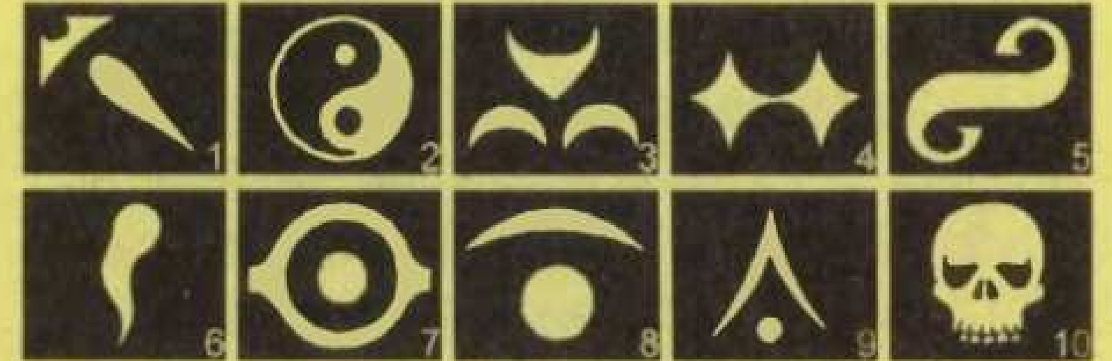


ISHAR

Kody do gry:

P4 L1 W7 - BEGAN	P9 L1 W4 - PLAYED	P13 L1 W5 - SOME
P6 L2 W7 - LEFT	P9 L2 W3 - COLOUR	P13 L1 W3 - OFTEN
P7 L1 W5 - USING	P10 L1 W1 - RECRUIT	P13 L2 W4 - PLACE
P7 L1 W4 - MOVED	P11 L1 W5 - ICON	P14 L3 W1 - SPELLS
P8 L1 W2 - TEAM	P12 L1 W5 - PARTY	P14 L1 W3 - LAST

Symbole czarów:



1. Ochrona (Protection); 2. Inwersja (Inversion); 3. Sparaliżowanie (Binding); 4. Oślepienie (Blindness); 5. Niewidzialność (Invisibility); 6. Dematerializacja (Dissolve); 7. Niewrażliwość (Invulnerability); 8. Tarcza Psychiczna (Mental Shield); 9. Regeneracja (Regeneration); 10. Zatrucie (Poison)

Składniki czarów:

A - oko ropuchy (toad eye); B - olej z salamandry (salamander oil); C - pajęczyna (trapdoor spider web); D - suszona jemioła (dried mistletoe); E - mózg szczura (rat brain); F - pazury gargulca (gargoyle claws); G - ślina żółwia (turtle slobber); H - sproszkowane kości smoka (powdered dragon bones)

Receptury czarów:

Schloumz: B+D+2F; Olmaq: 2D+2E; Clopatos: B+D+E+F; Exqiz: 2B+D+E; Foklim: A+B+D; Drouli: B+C+2D+E; Izdolia: B+C+E+H; Trillix: 2B+D+E+F; Worgaz: 2B+D+F+H; Zarklug: 2B+D+E+G; Krakos: 2E+F+H; Bymph: 2B+D; Ghoslam: B+D+E; Lhwyxz: B+D+G; Arbool: A+B+D+H

ROBINSON'S REQUIEM

Kody do gry:

podręcznik w czarnej okładce	podręcznik w białej okładce
P11 L1 W3 - COURSE	P7 L1 W2 - YOUR
P16 L2 W6 - GAME	P7 L2 W1 - THAN
P17 L1 W3 - MODE	P7 L1 W4 - SENSE
P19 L1 W2 - THE	P7 L3 W4 - TOO
P21 L1 W7 - ARE	P21 L1 W1 - VERY
P22 L1 W1 - GIVE	P21 L2 W1 - DANGER
P24 L1 W2 - THERE	P21 L3 W3 - PLACE

Dotarła do nas kolejna fala głosów krytykujących nową winietę Gamblera i żądających powrotu starej. Piszcie o tym bezpośrednio do Alexa, bo ja tylko odpowiadam na listy, a decydować mogę najwyżej o postawieniu kubła na śmieci [dokąd, u diabła, przesuwasz ten kubeł?! – NADREDAKTOR], ałć, znaczy, nie...

[Ponieważ don Pedro – jak zwykle, gdy kończą się wiosenne słoty, a zaczyna przyjemne ciepełko lata – popadł w nastrój melancholijno-zgryźliwy, odbieram mu głos. W tym numerze na listy odpisuję JA – Alx].

przygotował don Pedro z Krainy Despotycznych Drani (listy@gambler.com.pl)

poprawił Alex z Krainy Prawdziwych Despotycznych Drani (alex@gambler.com.pl)

Multizbędnia

Wasze czasopismo czytam regularnie od trzech lat. Uważam, że to najlepszy miesięcznik o grach na rynku. Wasze recenzje są najbardziej obiektywne i bardzo mi pomagają przy wyborze gier. Mam jednak dwie uwagi.

1. Trzymam w ręku najnowszy numer Gamblera, tj. 5/99, i znowu widzę tę ohydną czcionkę w wyrazie Gambler (tamta złota była Waszym znakiem firmowym). Myślałem, że po tak wielu sprzeciwach czytelników zostanie zmieniona.

2. Hasło „Miesięcznik elektronicznych szulerów" chyba Was do czegoś zobowiązuje, nie rozumiem więc, co w Gamblerze robi dział multimedia. W tym miesiącu Mickiewicz i Euro-Plus+. Takimi tematami może zajmować się „Komputer Świat" (bez obrazy), a nie rasowy miesięcznik o grach.

Pepto

Na recenzje programów multimedialnych poświęcamy miesięcznie 2 strony. Staramy się w tym dziale przedstawiać pozycje ciekawe i ważne, które mogą zainteresować każdego, np. Star Wars: Behind the Magic czy Encyklopedia Lotnictwa Wojskowego. Piszemy też o programach edukacyjnych, wiedząc, że większość naszych czytelników to osoby uczące się, którym takie programy mogą pomóc. Według ankiety, którą przeprowadziliśmy pod koniec ubiegłego roku, Multimedia czytane są zawsze lub często przez ponad 75% ankietowanych, co jest jednym z najlepszych wyników.

Co mnie denerwuje

Piszę w sprawie nowej oprawy graficznej mojego ulubionego pisma. Otóż nie jest wcale taka zła, lecz mam kilka zastrzeżeń. Po pierwsze, napis na górnych stronach „News" jest trochę kiepski (a raczej strasznie „kichowaty"). Żal mi się również zrobiło starego, wysłużonego, a zarazem uniwersalnie ponadczasowego loga GAMBLER. Było cudowne, lecz wszystko, co dobre, spotyka swój kres. Jak widać, tak się stało i nie ma co płakać nad rozlanym mlekiem... na klawiaturze.

Trafnym pomysłem jest założenie rubryki „Grałem w...", dlatego kłaniam się nisko jego autorowi (właśnie, kto nim jest?). Denerwuje mnie ostatnio ZooltaR, który nie dość że nie odpisuje na maile, to jeszcze zmienia się w jakiegoś „RatlooZa".

A teraz o Waszej stronie www. Niestety, zostajecie daleko w tyle pod względem oprawy graficznej (na szczęście strona szybko się ładuje). Chyba wystarczająco zmieszałem Was z błotem [eee tam – don Pedro] i nie wydrukujecie mojego listu, ale muszę wyznać coś z głębi duszy: jesteście najlepszym, najciekawszym i naj... naj... naj... pismem o grach komputerowych w Polsce (i nie tylko, jak sądzę!).

NimNooL

WWW ma teraz nowego webmastera, wygląd i formułę, mam więc nadzieję, że bardziej Ci się spodoba. Jeśli chodzi o RatlooZa, to autor może podpisywać teksty jak chce i redakcja nie powinna w to ingerować. Sam kiedyś rozważałem, czy nie używać podpisu Xela, ale brzmi to, przyznacie, zbyt kobieco.

Odpowiadam na powyższy i wszystkie poniższe listy dotyczące logo pisma. Otóż zmian nie przeprowadza się dla samych zmian, ale dla czytelników. Kiedy wprowadzaliśmy nowy napis Gambler, byliśmy przekonani, że jest ładniejszy i bardziej Wam się spodoba. Skoro jednak pojawia się tak wiele głosów krytycznych, musimy rozważyć ewentualny powrót do starej koncepcji. Proszę o dalsze listy w tej sprawie – pomogą w podjęciu decyzji.

Ceny i oceny

Czytałem sobie nowego Gamblera (5/99) i doszedłem do „Reakcji redakcji". Jestem wielce poruszony listem Henry'ego W. Akeleya „Linux Only". Co ma wspólnego jakość gry z jej ceną?! Cena absolutnie nie może mieć wpływu na ocenę! Tym bardziej że praktycznie każda nowa gra, ukazująca się na rynku, kosztuje mniej więcej tyle samo, czyli około 150 złotych. Owszem, są gry, na które warto wydać tyle kasy, ale są też takie, które nie są warte nawet 25 złotych. Ale mimo wszystko cena i ocena gry to dwie różne sprawy. Nie powinny być wiązane ze sobą. To tak, jakby dystrybutor podnosił cenę gry, bo dostała dobre noty w pismach fachowych.

A teraz z innej beczki. Skoro już zmobilizowałem się do napisania listu, to wygłoszę swoją opinię na temat Gamblera. Czytam Waszą gazetę od początku, a więc od numeru 0. Kiedy to było, czy jeszcze ktoś pamięta [tak, dziadek najstarszego pracownika – don Pedro]? I Wasze pismo o grach jest jedynym, które regularnie, co miesiąc, czytam. Czasami wpadnie mi w ręce jakiś wytwór konkurencji, ale po przejrzeniu takiego czegoś, wiem jak NIE powinno się robić gazety. Dobrze zrobiła Wam Rrrewolucja. Jak już się przyzwyczaiłem do nowego układu pisma, to wydaje mi się, że tak było od zawsze. Tylko do nowego logo jakoś nie mogę się przyzwyczaić. Stare było lepsze.

A co do zawartości merytorycznej: primo – na recenzjach gier i ocenach mogę polegać. Moje wrażenia z gry są bardzo często zbliżone do opisanych przez Was. Secundo – wydajecie pismo o grach, nie piszecie więc o Mandze, filmach i innych tematach co najmniej luźno związanych (a często wcale) z grami. Od tego są gazety tematyczne. Tertio – temat numeru. Baaardzo dobre artykuły tematyczne, chociażby „Święta praca" z tego numeru. Po czwarte (jak to będzie po łacinie?) [quarto? – Alx] innym działom: VARIA'tkowo, publicystyka, felieton też nie mam nic do zarzucenia (chociaż VARIA'tkowo bez De Stroyera, to nie to samo, co kiedyś, ale jakoś się trzyma).

A teraz pora na uwagi krytyczne. Zróbcie coś z tymi tekturowymi wkładkami, do których przyklejacie CD! Bardzo trudno je usunąć – wylatują mi kartki ze środka! Najlepiej wkładajcie je na środku – można odginać zszywki, nie narażając stron na wypadanie. Albo zapytajcie panów z Chipa, skąd mają taki fajny klej – bardzo dobrze odkleja się od okładki, pozostawiając ją w całości.

Simon

Wyjątkowo głos zabierze don Pedro.

[Nie do końca zgadzam się, że cena nie powinna wpływać na ocenę. Potrafię zrozumieć ludzi kupujących Fiata 126p za 12 tys. złotych (nie, cholera, nie potrafię, ale dla dobra sprawy załóżmy, że tak), ale

Pirackie sklepy

Kiedy zajrzałem do rubryki „Sklepy GamblerClubu", znalazłem tam sklep z mojego miasta, w którym jeszcze niedawno kumpel kombinował sobie pirackie gry. Jeżeli myślicie, że to tylko wyjątek, wyślijcie do każdego sklepu GamblerClubu swojego człowieka; niech zapyta o pirackie gry. W większości bez gadania dostanie ofertę.

Nazwisko i adres do wiadomości redakcji

Sprawa jest smutna, ale docierają do nas takie sygnały. Podobno niektóre z reklamujących się firm wysyłkowych również proponują swoim klientom pirackie oprogramowanie... Niestety, choćbyśmy chcieli, nie możemy sami prowadzić walki z piractwem, nie mamy do tego sił, środków ani uprawnień. Naszym orężem jest pióro (wprawdzie poeta mówi, że „silniejsze od miecza")... Jeśli sklep zostanie skontrolowany przez policję i uzyskamy niezbite dowody przestępstwa – zerwiemy z nim współpracę. Jeżeli słyszeliście o innych takich przypadkach, dajcie znać: gwarantujemy pełną dyskrecję!

---

przecież mamy tu do czynienia z zależnością: nędzna jakość za niską cenę. I, jeśli się weźmie pod uwagę taką zależność, to „Maluch" się broni. Jeżeli premierowy program kosztuje 99 złotych i jakością dorównuje programowi za 165 złotych, to chyba temu pierwszemu należy się wyższa ocena, ponieważ wskaźnik cena/jakość jest u niego lepszy.

Gdybyśmy żyli w bogatym społeczeństwie, nie miałoby to takiego znaczenia. Oczywiście, różnice kilku czy kilkunastu złotych nie są istotne, ale kilkudziesięciu już chyba tak. Z drugiej strony, przekonuje mnie też argument Alexa, że co dla jednego jest kwotą istotną, dla drugiego – niewartą splunięcia i czytelnik sam powinien dokonać stosownych obliczeń: jakość/cena, jeśli tylko ma ochotę – don Pedro].

Wyznaczenie relacji cena/jakość nie jest, moim zdaniem, możliwe. To nie jest proste dzielenie, to skomplikowany wzór, inny dla każdego. Naszym zadaniem jest dostarczyć Wam parametry początkowe do tego wzoru: określić jakość gry (recenzja + ocena w procentach) i podać jej cenę.

Nawiążę do przykładu „Malucha": inaczej zadecyduje osoba, która ma 15 tys. złotych i szansę na uskładanie dodatkowych pieniędzy, inaczej taka, która ma 12 tys. złotych i chce mieć nowe auto na gwarancji, a jeszcze inaczej osoba, która ma tyle samo, ale zna się na samochodach i dysponuje garażem, w którym będzie mogła przeprowadzać drobne naprawy kupionego, używanego pojazdu.

Dziesięć słów

Czas na prawdziwą krytykę Rrrewolucji. Od dawna nie kupowałem Gamblera, więc swoją opinię piszę o numerze kwietniowym.

Po pierwsze: nie podoba mi się nowy napis (dla niedomyślnych – „Gambler"). Jest w porządku, ale gdzie podział się ten wspaniały „złoty" tytuł, dzięki któremu można było rozpoznać Gamblera na kilometr?!

Po drugie: zgadzam się z opinią Radosława Pawłowickiego i Michała Zacharzewskiego (nr 4/99), że napis „2 krążki CD" brzmi idiotycznie, a wygląda lamersko („każdy lamuch wie, ile CD ma Gambler").

Po trzecie: zgadzam się (nie jestem wcale taki ugodowy w życiu prywatnym!) z narzekaniami Roberta Wiśniewskiego, że nie można kupić Gamblera bez krążków – to naprawdę sporo kasy!

Po czwarte: ogólny wygląd pisma zmienił się na lepsze. Bardzo podoba mi się projekt okładki – ramki wokół „hitów" numeru, podawanie stron oraz rysunek na okładce (takiej Lary jeszcze nie widziałem!).

Po piąte: ciekawa jest rubryka „Grałem w...", to bardzo dobre rozwiązanie! Nie podoba mi się natomiast fakt, że w opisach nie podajecie (dla przypomnienia) oceny gry.

Po szóste: uważam za świetny pomysł wywiadów z twórcami przygodówek. Czy możecie zamieścić rozmowę z twórcami gier role-playing?

Po siódme: dlaczego zmieniliście umiejscowienie adresu (i e-maila) redakcji „and stuff"? Zawsze stopka była przy spisie treści i miałem pewne kłopoty, zanim znalazłem ją w TeTe. (...)

Po ósme: tyle macie tych adresów, że nie mam pojęcia, pod który wysyłać wiadomości. Zróbcie choć jeden artykuł (a nawet kolumienkę), o tym, pod który adres co wysyłać!

Po dziewiąte: precz z Jackiem Piekarą! Większość jego opisów jest na tyle enigmatyczna, że nawet po przeczytaniu ich dwadzieścia razy, człowiek nie jest w stanie zrozumieć, na czym polega gra! Przykładami mogą tu być opisy gry Tone Rebellion (nr 7/98) lub StarCraft (ten sam numer). W tym ostatnim (niestety, nie grałem w tę strategię, chlip!) zrozumiałem, na czym polega gra, ale jej funkcjonowanie pozostało dla mnie tajemnicą [funkcjonowanie gry poznaje się, czytając instrukcję – don Pedro]. Wyjątki to opis Baldur's Gate i Heroes of Might & Magic III, nimi Jacek utrafił w moje rolplejowskie serce i wiele zostało mu przebaczone! (...)

Po ostatnie: gdzie jest Randall, Dr De Stroyer oraz wszelakie duchy (np. Hopkirka)?

RENOCEN

Po pierwsze: odpowiedziałem już NimNooLowi. Po drugie: nie każdy, patrząc na okładkę, od razu wie, co jest w środku. Równie dobrze moglibyśmy w ogóle nie dawać żadnych informacji na zewnątrz („każdy wie, że Gambler to fajne pismo, więc i tak kupi"). Po trzecie: taka była decyzja naszego wydawcy, podyktowana względami dystrybucyjnymi i technicznymi. Po czwarte: cieszę się. Po piąte: cieszę się; rozważymy powrót do tej koncepcji. Po szóste: postaramy się. Po siódme: stopka redakcyjna zajmowała cenne miejsce na kolorowych stronach, przerzuciliśmy ją więc do Informacji.

Po ósme: pisaliśmy na ten temat już kilka razy. Jeśli nie wiesz, gdzie posłać mail, ślij go pod adresem: redakcja@gambler.com.pl, zaznaczając w nagłówku, do kogo ma trafić. Po dziewiąte: opis jest dla tych, którzy grają w grę i chcą uzyskać dodatkowe wskazówki. Trafiają się opisy, które można z przyjemnością przeczytać, nie znając gry (np. pamiętne Grand Theft Auto), są i takie, z których niewiele da się zrozumieć (np. Alpha Centauri). Po ostatnie: jest wiele możliwych odpowiedzi, z czego tylko jedna pewna: w sercach nas wszystkich.

Podobieństwa

Czytając na łamach Gamblera teksty typu: news czy previews widzę, jak bardzo podobne są do tego, co można znaleźć w sieci lub w innych magazynach. Dlaczego nie jesteście oryginalni, tylko powielacie informacje już podane przez innych?

SysOp

I znowu głos ma don Pedro.

[News i previews pisane są na podstawie informacji pochodzących z następujących źródeł: dokumentacji przysłanej redakcji przez producenta (ewentualnie wzbogaconej o odpowiedzi na zadane przez redakcję pytania) oraz Internetu.

Autor piszący o nowościach powinien skoncentrować się na podaniu bardzo konkretnych informacji. A te przecież nie mogą się różnić! Jeżeli producent opisuje na przykład fabułę gry, to jest to jedyne wiarygodne źródło i wszystkie pisma zacytują to samo. Jeżeli jakaś wypowiedź twórcy gry znalazła się w oficjalnych materiałach prasowych, wszyscy przytoczą ją w tej samej formie. Naganne natomiast jest pisanie recenzji na podstawie internetowych news, co czynią niektóre polskie magazyny – don Pedro].

Dystrybutorzy gier z nr. 7/99

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
email: cdprojekt@cdprojekt.com
witryna: www.cdprojekt.com.pl

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
witryna: www.ipscg.com.pl

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
e-mail: lem@lem.com.pl
witryna: www.lem.com.pl

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
e-mail: www.marksoft.com.pl

Microsoft
00-844 Warszawa
ul. Grzybowska 80/82
tel. (022) 651 54 05
e-mail: support@microsoft.com
witryna: www.microsoft.com

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
e-mail: webmaster@mirage.com.pl
witryna: www.mirage.com.pl

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 444 05 60
email: intns@onet.pl
witryna: www.optimus.pl

Optimus Pascal Multimedia
43-300 Bielsko-Biała
ul. Wyspiańskiego 10
tel. (033) 811 91 80
e-mail: redakcja@opm.pl
witryna: www.opm.pl

Techland
63-400 Ostrów Wlkp.
ul. Żółkiewskiego 3
tel. (062) 737 27 46
witryna: www.techlandsoft.com

- **Nasze adresy poczty elektronicznej:**

Redakcja:	redakcja@gambler.com.pl
Listy:	listy@gambler.pl
Elżbieta Jaworska:	ela@gambler.com.pl
Aleksy Uchański:	alex@gambler.com.pl
Dariusz Michalski:	haszak@gambler.com.pl
Piotr Moskal:	frogger@gambler.com.pl
Wojciech Setlak:	wojtek@gambler.com.pl
Jacek Piekara:	jacek@gambler.com.pl
Rafał Orłow:	rafal@gambler.com.pl
Andrzej Balcerzak:	yennefer@gambler.com.pl
Zdzisław Borawski:	topgun@gambler.com.pl
Marcin Borkowski:	borek@gambler.com.pl
Krzysztof Czulec:	kristoff@gambler.com.pl
Jakub T. Janicki:	jtj@gambler.com.pl
Paweł Pilarczyk:	pila@gambler.com.pl
Piotr Rożalski:	gunman@gambler.com.pl
Rafał Skrzypek:	zulu@gambler.com.pl
Marcin Wichary:	mwichary@gambler.com.pl
Tadeusz Zieliński:	zooltar@gambler.com.pl

WWW: www.gambler.com.pl
Strona domowa Wydawnictwa Lupus: www.lupus.pl

Od redakcji

GAMBLER On-Line

Zapraszamy na strony Gamblera On-Line w nowej szacie graficznej. Na gości czekają zapowiedzi gier, krótkie omówienie zawartości bieżącego numeru, specjalne wydania Aeroklubu, Gildii RPG i serwis TS4Ever.

Spis ogłoszeń

Gambler CD, miesięcznik elektronicznych szulerów. Lipiec 1999. Numer 7 (68), rok siódmy. Nakład: 55 000 egz., numer indeksu: 321753, numer ISSN: 1427-0307
Wydawca: Grzegorz Eider. **Zespół**: Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Krzysztof Czulec, Tomasz Czulec, Jacek Ilczuk, Jakub T. Janicki (VARIA'tkowo), Elżbieta Jaworska (sekr. red.), Grzegorz Kustosik (tłumaczenia), Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek), Piotr Moskal (Nowości), Tomasz Nowak (WWW) Rafał Orłow (CD-ROM Manager), Jacek Piekara (Publicystyka, Reakcje redakcji), Paweł Pilarczyk (Hard & Soft), Lech W. Piotrowski, Piotr Rożalski, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru), Piotr Siennicki (Internet), Rafał Skrzypek, Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy), Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński.
Adres redakcji: 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 841 00 31 w. 128, 154, (0-22) 841 51 21, fax (0-22) 841 03 74, e-mail: redakcja@gambler.com.pl, WWW: http://www.gambler.com.pl
Opracowanie graficzne, projekt okładki: Piotr Kakiet
Łamanie: Artur Gąsiorek. **Redakcja techniczna**: Jolanta Balcer. **Korekta**: Lidia Sadowska. **Ilustracja na okładce**: © Jacek Kopalski.
Biuro ogłoszeń: tel. 090 22 00 99; (0-22) 841 63 33 w. 1231; Magda Milewska, Piotr Szczucki, Elżbieta Szmyt. Biuro pracuje w godz. 8.00–17.00.
Marketing: Aleksandra Sujkowska

Naświetlenia: Garmont s.c., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 851 36 91
Druk: Winkowski sp. z o.o., 64-920 Piła, ul. Okrzei 5





WYDAWNICTWO LUPUS

F-16 Aggressor

Strike Commander. Te dwa słowa wystarczą, aby u fanów symulacji (którzy w 1993 roku mieli co najmniej 386DX) wywołać dreszczyk emocji. To była epokowa, wspaniała gra, wytyczała nowe standardy (np. po raz pierwszy zastosowano w niej praktyczny padlock). Wszyscy dziwili się, że gra nie ma sequela. Po 6 latach mało znana firma GSi obwieściła, że zrobiła „Strike Commander 2000", czyli właśnie F-16 Aggressor. Niestety, po raz kolejny reklama okazała się mocno przesadzona. Ta gra wcale nie jest nowoczesnym SC, od wielkiej poprzedniczki pożyczyła sobie tylko kilka elementów.



Na początku najbardziej rzuca się w oczy sposób malowania „Sokoła" oraz logo – tygrysi pysk rodem z godła „Wildcats" z SC. Im głębiej – tym bardziej obie gry się różnią. Przede wszystkim Aggressor nie ma tak wspaniałego klimatu.

Gra (podobnie jak SC) opowiada o życiu pilota–najemnika. Małych państewek nie stać na zakup drogich samolotów. Aby wyeliminować jedną baterię rakietową, łatwiej im wynająć najemnika z supersprzętem i dużym doświadczeniem - wychodzi taniej.

Jesteś właśnie facetem od takiej roboty, samotnym kowbojem, który w pracy lata własnym F-16 i to bynajmniej nie w zespole akrobacyjnym. Ponieważ najwięcej zleceniodawców jest w Afryce, Twoja główna baza to Madagaskar. W supertajnym centrum dowodzenia czekasz „na cynk" od szeroko rozwiniętej sieci przyjaciół (lub po prostu od „szefa"), gdzie jest jakiś konflikt.



Jeżeli ktoś chce komuś nabić guza w profesjonalny sposób i ma odpowiednią ilość gotówki (za mniej niż 100 tys. USD nie wstajesz nawet z łóżka), uśmiechasz się szeroko i mówisz z „ugoro–zairskim" akcentem: Ugryk, co znaczy OK. Niestety, autorzy fabuły nie popisali się. W grze nie ma przerywników filmowych, np. obrazujących życie pilota. Na próżno tu szukać jakiejś bardziej rozbudowanej akcji czy możliwości wyboru kolejnego zlecenia. Fabułę i klimat „buduje" suchy tekst odprawy. Prawdę mówiąc, oczekiwałem czegoś więcej.



Misje za to są zróżnicowane i ciekawe. Będziesz eskortował samoloty z zaopatrzeniem, dokonywał gwałtownych ataków na tyły wroga (gdzie najbardziej boli), a nawet uczestniczył w tak „wykręconych" akcjach, jak napad na pociąg z pieniędzmi.



Grafika na dobrym poziomie. Twój F-16 prezentuje się bardzo ładnie (z punktu widzenia modelarza), lepiej niż w F4 czy F-16 MRF. Model lotu jest raczej mało realistyczny, a najmniej realna – moc silnika. Przy pełnym dopalaniu przyspieszenie jest tak duże, że czułem, jakbym z tyłu miał silnik rakiety Saturn, a nie Pratt & Whitney. Problemy z korkociągiem możesz mieć... dopiero po misji, gdy nie będziesz miał czym otworzyć butelki wina. Należy pochwalić dość duży wybór fajerwerków podwieszanych pod samolotem. Awionika (czyli systemy komputerowe myśliwca) jest uproszczona, zachowuje jednak podstawy realizmu (np. bomby możesz zrzucać, korzystając z celownika standardowego albo wspomaganego radarem). Poważnym błędem autorów jest brak tzw. padlocka. Oprócz tego rozglądanie się z kabiny może być utrudnione ze względu na źle dobrane kierunki patrzenia.



Aggressor to symulator, w którym większy nacisk położono na atrakcyjność. Gra przeznaczona jest raczej dla początkujących adeptów sztuki latania oraz dla preferujących niezbyt skomplikowane symulatory. Jeżeli podobał Ci się F-16/MiG-29 z NovaLogic – wypróbuj Aggressora (zrobisz mały kroczek w kierunku bardziej skomplikowanych symulatorów). Fanom SC radzę trzymać się z daleka i wracać do F4. Nie znajdziecie tu możliwości pogawędek z Prideaux.

Gunman



Symulator lotu

Virgin

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena:
69%

Cena: 155 zł



Muppet Treasure Island

Chociaż gra Muppet Treasure Island pojawiła się ponad dwa lata temu, w dalszym ciągu jest jedną z najlepszych produkcji dla dzieci. Główne zalety to przepiękna, kolorowa grafika oraz prostota obsługi. Wszystkie postacie są skanowane z telewizyjnych pierwowzorów i wmontowane w ręcznie rysowane tła. Całość wygląda jak interaktywny film z Muppetami w roli głównej i tak należy chyba zakwalifikować tę grę.

Fabuła powstała na kanwie słynnej powieści Stevensona. W roli głównej (Jim) występuje oczywiście sam Kermit, któremu towarzyszą wszystkie znane i lubiane postacie z serialu „Muppet Show". Przygoda zaczyna się w portowym miasteczku, przed wypłynięciem bohaterów w rejs na wyspę. Pierwszym Twoim zadaniem będzie dostać się na statek, potem fabuła potoczy się tak szybko, że zanim się obejrzysz, trafisz w samo centrum wydarzeń. Końcowe sceny rozgrywają się już na wyspie, najbardziej kolorowym i zwariowanym miejscu.



Gra korzysta z prostego interfejsu „point and click". Wystarczy najechać kursorem na dany przedmiot, by zobaczyć, co się z nim da zrobić. Na pierwszy rzut oka może się to wydać nieco prymitywne, ale to przecież gra dla dzieci.

Znakomicie dopracowany jest także dźwięk – wszystkie głosy są oczywiście oryginalne (w języku angielskim!), a muzyka pasuje do atmosfery gry.

Muppet Treasure Island zajmuje 3 kompakty i trzeba przyznać, że miejsce zostało dobrze wykorzystane. To naprawdę przemyślana produkcja dla najmłodszych. Nie ma w niej żadnych brutalnych scen, wciąga i jest przyjemna. Poza tym ma wbudowane opcje ułatwiające rodzicom nadzór nad dziećmi (np. automatyczne wyłączanie się o danej godzinie). Doświadczonemu graczowi MIT wystarczy na 2–3 wieczory, lecz dziecku na pewno na dłużej. Krótko mówiąc, znakomity prezent dla naszych pociech.





Frogger



Przygodowa
Activision
L.E.M.
Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1 lub 95

Ocena: 88%

Cena: 49 zł

Quake II Pack

Oto instruktażowy przykład, w jaki sposób dystrybutorzy gier powinni się pozbywać swoich starszych produktów.

Właśnie ukazał się Quake III Test. Kilka tysięcy graczy siedzi przy komputerach i sprawdza, czy warto czekać na dzieło id Software. Moim zdaniem – tak, ale to zupełnie inna sprawa. Faktem jest, że wielu graczy z zupełnie prozaicznego powodu w Q III grać nie będzie – mają za słaby sprzęt, np. procesor gorszy od PII 400 i akcelerator starszej generacji. To właśnie ich może zainteresować ostatni „prezent gwiazdkowy" Activision. „Prezent", bo firma już od dłuższego czasu ze swoich starszych gier tworzy składanki, które aż się proszą o położenie pod choinką.

W pudełkach znajdują się przeważnie plakaty, gadżety i inne różności, które tak cieszą, gdy się je znajdzie w środku. Podobnie jest z Quake II pack with goodies an' all kind stuff.

Tym razem w pudełku znalazło się wszystko, co zostało oficjalnie wydane na temat Quake'a II. Mamy więc oczywiście









Theme Hospital obchodzi właśnie drugie urodziny. W świecie gier wiek to poważny. Tylko od jakości produktu zależy, czy z próby czasu wyjdzie zwycięsko. Theme Hospital wychodzi.

To symulacja szpitala zrealizowana z przymrużeniem oka. Gracz jako administrator ma do dyspozycji pieniądze, budynki, które musi zaadaptować, i pacjentów chętnych zgłaszać różne dolegliwości. I właśnie dolegliwości (choć przede wszystkim przezabawne intro) wskazują, że w grze bardziej chodzi o zabawę niż o symulację. Chorzy cierpią bowiem na: syndrom króla (elvisopodobni), DNA Obcych (tacy mali, zieloni), zgalaretkowienie czy przezroczystość. Są poza tym nieznośni (wymiotują, śmiecą i załatwiają potrzeby fizjologiczne na korytarzu), a jednak znosić ich trzeba. Od tego, ile pieniędzy zarobi się na leczeniu, ilu pacjentów obsłuży i jak dobre będą mieli





oni zdanie o jakości usług szpitala zależy wypełnienie warunków kolejnych scenariuszy i przeniesienie się na bardziej odpowiedzialne stanowisko do nowego szpitala.

Aby zdopingować gracza do wysiłków na rzecz pacjentów, grę podzielono na poziomy – na każdym czeka nowe urządzenie diagnostyczne lub lecznicze. Między etapami zdarzają się proste gry zręcznościowe, np. deratyzacja polegająca na wystrzelaniu jak największej liczby szczurów przemykających po pustych pomieszczeniach szpitala. Poza tym do wytężonej pracy skłania roczna ocena wystawiana szpitalowi. Przy okazji można otrzymać wiele wyróżnień i... upomnień.

Niedogodnością gry jest interfejs. Pomieszczenia szpitalne oglądamy w rzucie izometrycznym, bez możliwości obejrzenia ich z każdej strony, przez co czasem doniczki z roślinami, grzejniki, ławki i śmietniki trzeba stawiać po omacku. Nie podoba mi się także wyłączenie z gry pomieszczeń, w których doszło do awarii sprzętu.

Jedynym elementem, po którym widać upływ czasu, jest grafika. Nadal zabawna, kolorowa, jednak co najwyżej przeciętna w porównaniu ze współczesnymi produktami. Kto jednak nie szuka doznań wizualnych, tylko humoru i rozrywki dla szarych komórek – powinien być z gry zadowolony.

Sir Haszak



Strategiczna
EA/Bullfrog
IPS CG

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66 lub Pentium 75 (DOS/Windows 95), 8 MB RAM, CD-ROM 2×

Ocena: 87%

Cena: 55 zł

samą grę – jaka jest, chyba nie muszę tłumaczyć. Ci, którzy nigdy jej nie skończyli (jeżeli tacy są), będą mogli to zrobić.

Jeżeli komuś mało, to zaraz po pokonaniu Makrona może zabrać się za mission pack **The Reckoning**, firmy Xatrix. Ja-



kość ma trochę lepszą niż wersja podstawowa – za to instaluje patcha 3.15. Tryb multiplayer zdecydowanie mniej ciekawy. Nowe typy broni nie wydają się użyteczne – są tylko ciekawostką, na którą nie zwraca się większej uwagi, mając na głowie przygotowania do turniejów i rozgrywek ligowych.

Kiedy tylko skończycie zabawę z The Reckoning, pora na **Ground Zero** z **Rogue**. Tryb single odrobinę lepszy niż w mission packu Xatrixa, za to granie w multiplayer może być nawet zabawne. Ciekawa broń, między innymi spawarka, i przynajmniej jedna doskonała mapa do deathmatchu, co, biorąc pod uwagę liczbę map, na których się gra (1, względnie 2), jest godne wzmianki.

A kiedy już dojdziecie do wniosku, że Q II w singlu to jednak nie to, możecie zainstalować mody z **Extremities**. Jest tam między innymi Qwar, Powerball i Action Quake II, któremu tyle miejsca poświęciłem w Klubie 3D. Przy okazji możecie uaktualnić wersję gry do 3.20, czyli ostatniej, jaką wydano. No a Waszą ścianę przyozdobi piękny (choć strasznie pogięty) plakat Q III.

Cóż, w naszych warunkach to gratka dla kolekcjonerów historycznych dodatków. Z drugiej strony, jeżeli nie skalaliście rąk legalnym zakupem, najwyższa pora, aby to zrobić.

RatlooZ

Składanka FPS
Activision

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 90%

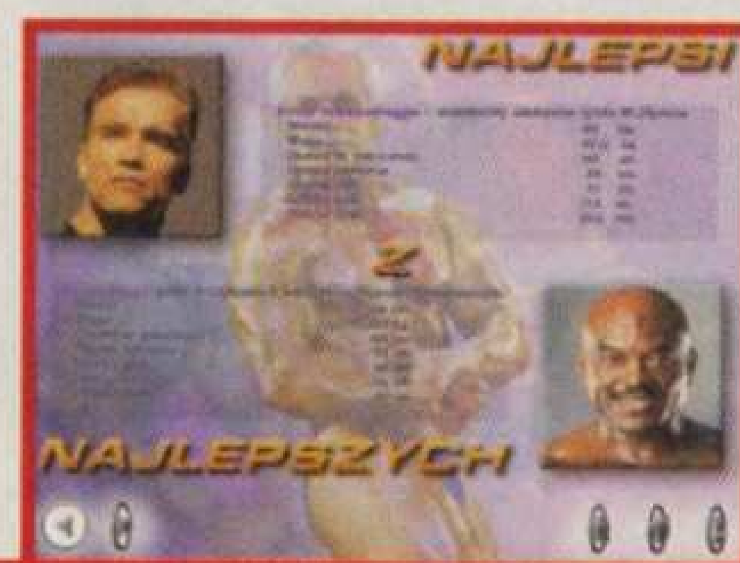
Cena: bd

Kulturystyka

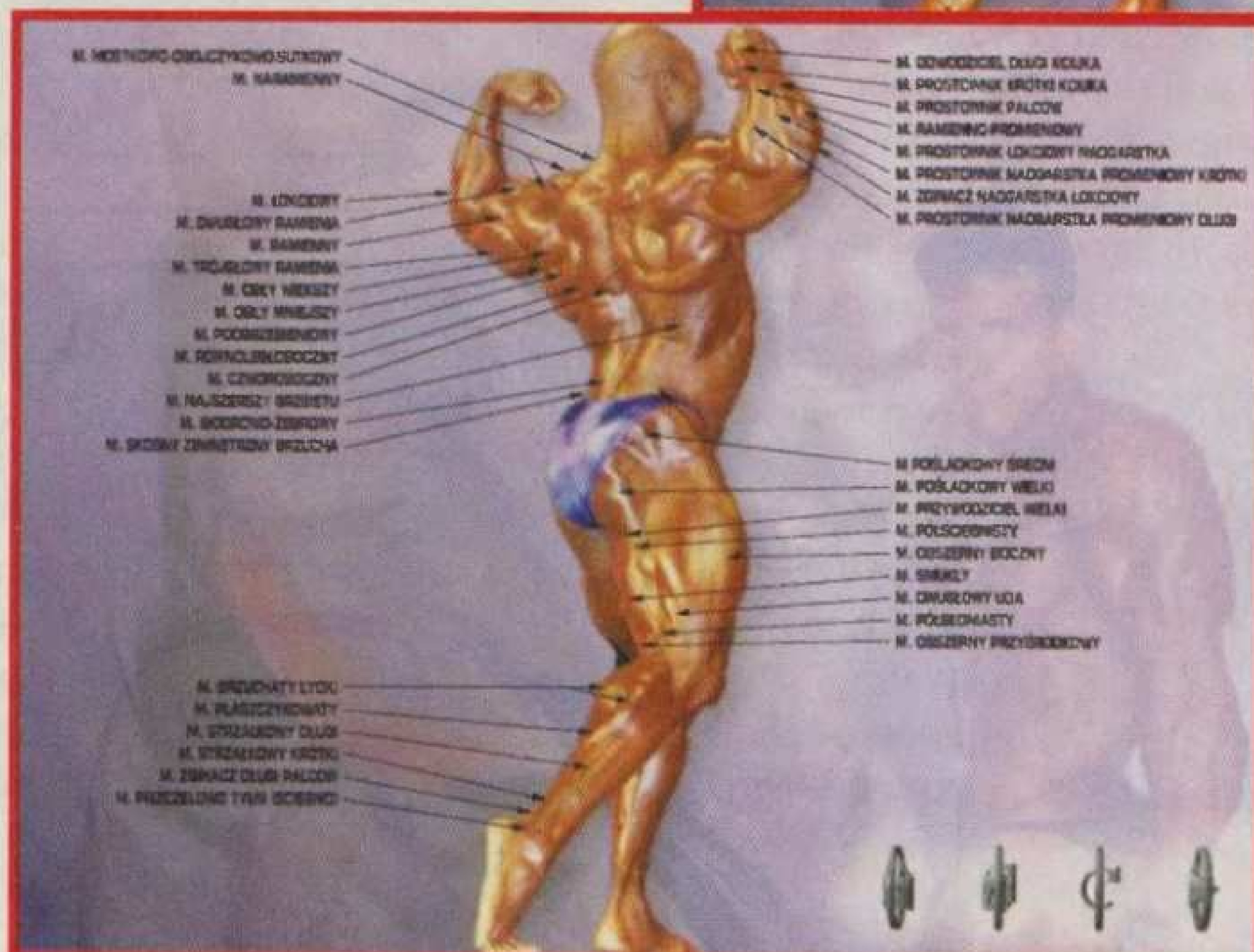
Dawno, dawno temu czytałem książkę Stanisława Zakrzewskiego – pioniera polskiej kulturystyki. I, niestety, muszę przyznać, że owa książka, chociaż wiekowa, wydaje mi się ciekawsza niż multimedialna produkcja Techlandu.

Przede wszystkim program Kulturystyka zrealizowany jest bardzo skromnie, żeby nie rzec: naprędce sklecony. Prezentacja postaci znanych kulturystów obejmuje zaledwie 4 obcokrajowców i 5 Polaków (pokazano tylko ich twarze, a nie to przecież interesuje nas w programie poświęconym kulturystyce). Brakuje rysu historycznego (można było choć wspomnieć o słynnej „metodzie naturalnej" Zbyszka Cyganiewicza). Rozdział Trening Mistrzów składa się z 2 stron, nie ilustrowanych ani filmem, ani zdjęciam (!). Część poświęcona odżywkom nie zawiera żadnych konkretów. Podano tylko jeden przykładowy jadłospis itp., itd.

Nieco lepiej jest w części poświęconej ćwiczeniom, rzeczywiście solidnie rozbudowanej. Dowiemy się, jakie ćwiczenia stosować, aby pracować nad konkretnymi partiami mięśni, a trening jest opisany (tekst i głos lektora) oraz ilustrowany filmami. Niestety, istnieje ogromny kontrast między zdjęciami zbudowanych jak Herkules sportowców, a wyglądem jednej z osób biorących udział w nagrywaniu filmu. To łysawy, blady facet, zbudowany tak, że na pierwszej z brzegu plaży znaleźlibyśmy kogoś lepiej się prezentującego. W dodatku ćwiczy w kraciastych spodenkach, z zegarkiem na ręce!









Zastrzeżenie można mieć też do technicznej strony programu. Interfejs jest, co prawda, zgrabnie przygotowany, ale niektóre hasła trudno odczytać ze względu na niezbyt dużą czcionkę i czasami niefortunnie dobrane tło. Na dodatek program można oglądać jedynie w okienku niewiele większym niż opakowanie płytki CD, a nie na pełnym ekranie.

Program Kulturystyka to „bajer" pozbawiony wartości. Jeżeli chcecie poważnie zająć się tą dziedziną sportu, radzę zaopatrzyć się w literaturę fachową, której na rynku jest w tej chwili bardzo dużo.

Jacek Piekara

Encyklopedia multimedialna
Techland
Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×
Ocena: 45%
Cena: bd

GEOGRAFIA



Czy można zrobić program multimedialny o geografii, nie pokazując na mapie żadnego miasta? Okazuje się, że można, dowiodła tego firma Techland. Takie ujęcie tematu nie gwarantuje jednak sukcesu.

Cóż zatem jest w programie? Wiele z tego, co być powinno: mapa świata, kontynentów, ale już map państw, z wyjątkiem Polski, nie ma. Pokazując mapę, program dostarcza podstawowych informacji o prezentowanym kontynencie czy państwie. Do wyboru są mapy fizyczne i polityczne. Mapy fizyczne mają dużo aktywnych elementów: oceanów i mórz, krain geograficznych, rzek, jezior – wystarczy dłużej przytrzymać kursor nad którymś, a program poda jego nazwę. Wskazany obiekt zaczyna migotać i pojawiają się dotyczące go informacje. Niestety, o ile łatwo zlokalizować interesujący nas zbiornik wod-



Kronika XX wieku





Książka zapisana na płycie CD-ROM i czytana na ekranie monitora... Nie wydaje mi się, aby taka była przyszłość słowa pisanego. Jeśli jednak jest to encyklopedia z zaawansowa-



nymi funkcjami wyszukiwania potrzebnych informacji? CD-ROM to przyszłość (i coraz częściej teraźniejszość) dla tego typu wydawnictw!

Kronika XX wieku, wbrew pozorom, nie jest pełnym zapisem dziejów okresu, na który wskazuje tytuł. Wydarzenia relacjonowane są od roku 1900 do 1997. Zrozumiały jest pośpiech przy wydawaniu kroniki wieku, który się jeszcze nie zakończył (wszak często pojawiają się recenzje programów, nad którymi prace jeszcze trwają). Po co jednak mieszać w to wiek XIX, do którego należy rok 1900?

Jeśli pogodzimy się z faktem, że program oprowadza nas po wydarzeniach z (prawie) ostatnich 98 lat, możemy się skupić na jego walorach estetycznych i utylitarnych. Informacje, podobnie jak w wersji książkowej, przedstawione są w postaci wycinków z gazet. Oprócz głównego wydarzenia miesiąca, okraszonego zazwyczaj filmem, mamy szereg mniej ważnych wiadomości uzupełnionych ilustracjami oraz wiele krótkich, jednozdaniowych notek. Wszystko, jak to w kronice, figuruje pod odpowiednią datą. Dodatkowym udogodnieniem jest powiązanie informacji. Jeśli artykuł stanowi kolejną część relacji z wydarzenia rozciągniętego w czasie, znajdziemy w nim odnośniki do części wcześniejszych i późniejszych.

Tryb chronologiczny, mocno rozbudowany, nie jest jednak jedynym sposobem wyszukiwania informacji. Można przeglądać obszerne opracowania najważniejszych wydarzeń wieku lub biografie ich uczestników. Jakkolwiek przy doborze tematów daje się odczuć amerykanocentryzm (wojna w Wietnamie, Ameryka w okresie międzywojennym), widać starania autorów polskiej wersji, aby polski użytkownik miał co poczytać. Wydaje się, że Optimus Pascal odpowiadający za lokalizację, spełnił dobrze swe zadanie: nie jest to Kronika Polski XX wieku, ale informacji o Polsce można znaleźć stosunkowo dużo.

Potężna dawka wiedzy, rozbudowane opcje wyszukiwania i przejrzysty interfejs użytkownika to zalety przesądzające o użyteczności programu. Przydałaby się jeszcze strona w Internecie, z której można by ściągać uaktualnienia. Dzięki temu za 3 lata program z uzupełnioną zawartością mógłby w pełni zasłużyć na swój tytuł.

Pałcjusz

Kronika XX wieku

Encyklopedia
Dorling Kindersley
Optimus S.A./
Optimus Pascal Multimedia

Wymagania sprzętowe: 486DX/33, 12 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95/98

Ocena: 83%

Cena: 169 zł



ny, o tyle z krainami jest już znacznie trudniej. Dobrą chwilę zajęło mi znalezienie Gór Transarktycznych, bowiem aktywne krainy nie są oznaczone.

Przeglądając program, ma się wrażenie, że geografia zajmuje się tylko mapami. Brak tu nie tylko informacji o florze i faunie (oprócz zdawkowych: bogata lub uboga), map państw, stref klimatycznych, danych demograficznych – brak wielu rzeczy, dzięki którym program Geografia mógłby kandydować do miana multimedialnego atlasu. Nie zmieni tego kilkadziesiąt cudów świata, ciekawie opisanych i opatrzonych zdjęciami, omówienie okręgów przemysłowych Polski, sporo quizów utrwalających znajomość map oraz informacje z rocznika statystycznego podawane przy prezentacji państw.



Program jest, niestety, słaby. Próbowałem wyobrazić sobie, kto mógłby być jego odbiorcą, ale nie starczyło mi wyobraźni. Nawet uczeń piątej klasy szkoły podstawowej potrzebuje więcej informacji.

Pałcjusz

GEOGRAFIA

Atlas multimedialny
Techland

Wymagania sprzętowe: Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95/98

Ocena: 40%

Cena: bd



X-Wing Alliance

Na przykładzie X-Wing Alliance widać, że nawet produkt konserwatywny, przez kilka lat prawie się nie zmieniający, dzięki drobnym poprawkom może przeistoczyć się w coś całkiem innego.

W grze space combat musi istnieć możliwość obracania statku wokół osi („bankowania"), NIEZALEŻNIE od zwykłych skrętów joystickiem. Całkowicie zmienia to styl, taktykę i skuteczność pilotowania statku kosmicznego. Tak właśnie jest w Alliance: do sterowania dodano dwa klawisze i cała gra zupełnie się zmieniła.

Szkoła latania

Dzięki „bankowaniu" możemy wykonywać mnóstwo nowych manewrów. Oczywiście, do tego niezbędna jest dobra orientacja przestrzenna. Kiedy już jednak nauczymy się rozpoznawać, w którą stronę właśnie lecimy, okaże się, że zaparkowanie tyłem na kalamarskim krążowniku to betka ;-).

„Bankowanie" to chyba najpotężniejsza broń defensywna w X-Wing Alliance. Bez niego A-Wing nie mógłby tak sprawnie unikać strzałów, zaś wieżyczki na transporterach koreliańskich nie byłyby tak skuteczne. Zauważcie, co robią TIE Fightery, gdy siadacie im na ogonie: kręcą się wokół własnej osi, wykonując uniki na boki. Właśnie tę sztukę powinien opanować każdy pilot, który chce przeżyć w kosmosie dłużej niż piętnaście minut.

Aby zostać dobrym pilotem, należy wykorzystać jeszcze jedno dobrodziejstwo otrzymane od autorów X-Wing Alliance – całkowicie wirtualny kokpit. Dzięki niemu wszystkie wskaźniki wyświetlane są na HUD-zie. Tam, gdzie patrzycie, jest deska rozdzielcza.

Gdy naciśniecie klawisz „padlock view", głowa Waszego wirtualnego pilota zaczyna śledzić ruchy namierzonego celu. Oczywiście, gdy cel wleci pod Wasz statek lub ustawi się z tyłu, tracicie go z oczu, gdyż zasłoni go kadłub. Od czego jednak Wasz stary, wierny CMD (Combat Multifunction Display), znany już od czasów TIE Fightera! Jednoczesne używanie wirtualnego kokpitu i CMD powinno rozwiązać problem lokalizowania celu. Po pewnym czasie z urządzeń tych korzysta się instynktownie, praktycznie nie trzeba używać radarów w górnych rogach HUD-a.

Kiedy tylko przyłączycie się do Rebelii (jedynie słusznej siły we wszechświecie), poćwiczcie na Pilot Proving Grounds. To seria testów, w których piloci uczą się sprawnie wykorzystywać statki. Próby są diablo trudne i jeżeli ze swoimi wynikami znajdziecie się w najlepszej szóstce, będzie to oznaczało, że całkiem nieźle sobie radzicie.



X-Wing to najlepszy rebeliancki myśliwiec. Cztery lasery robią miazgę z T/F, trzeba tylko umieć trafić.



Menażeria

W przeciwieństwie do poprzednich gier LA, w Alliance nie lata się wyłącznie na sprzęcie wojskowym. W grze wieloosobowej jest kilkadziesiąt różnego rodzaju myśliwców gwiezdnych, statków transportowych i innych. Można nawet latać Firesprayem, czyli modelem, którego używał Boba Fett!

W grze singlowej macie do dyspozycji dwa (a właściwie trzy) statki różniące się od znanych rebelianckich myśliwców. Są to transportery koreliańskie YT-1300 i YT-2000 oraz Sokół Millennium – mocno zmodyfikowana wersja YT-1300.

YT-1300

Dość szybki statek transportowy. Ma potężne tarcze, lecz duże rozmiary oraz średnia zwrotność czynią z niego łatwy cel dla myśliwców. Na szczęście jest wystarczająco zwrotny, aby unikać ognia turbolaserów. Wyposażony w jedną wieżyczkę strzelniczą, zamontowaną na górze kadłuba.

Walcząc w YT-1300, pamiętajcie, aby utrzymywać przeciwnika nad sobą. Wieżyczkę najlepiej ustawić (wbrew temu, co napisali moi znamienici konkurenci) w tryb

śledzenia i ostrzeliwania aktualnego celu - tryb trzeba, niestety, uaktywniać za każdym razem, gdy namierzycie nowy cel.

Tryb defensywny przydaje się tylko, gdy w kierunku Waszego statku zostały wystrzelone rakiety. Jednak i wtedy pewniejszym sposobem jest namierzanie ich po kolei i rozwalanie ogniem automatycznym.

Wieżyczki mają dwie ważne cechy. Gdy są obsługiwane przez Emkeya (Waszego kopilota droida - taki Chewbacca połączony z C3PO) strzelają znacznie wolniej, niż gdy sami w nich zasiądziecie. Z drugiej strony, są znacznie celniejsze i mogą strzelać jednocześnie, gdy kieruje nimi komputer. Poza tym nie zużywają energii systemów doładowywania laserów. Tylko działko połączone z kabiną pilota korzysta z tych zasobów (w transportowcach są znacznie mniejsze niż w myśliwcach).

YT-2000

Szybsza i zwrotniejsza wersja YT-1300. Ma dwie wieżyczki strzelnicze, na górze i spodzie kokpitu. Wbrew pozorom, różnica jest zasadnicza.

Otana, jedyny YT-2000, jaki będziecie pilotować w rozgrywce jednoosobowej, to potężny statek. Większość misji z jej użyciem będziecie wykonywać sami przeciwko przeważającym siłom wroga.

Aby maksymalnie wykorzystać siłę ognia, starajcie się utrzymywać każdego przeciwnika z boku Otany. W ten sposób strzelać do niego będą oba działka jednocześnie. Oczywiście, optymalnym rozwiązaniem jest utrzymywanie celu przed sobą - wtedy można również dodać własne trzy grosze. Pamiętajcie, że laser kabinowy bardzo szybko zużywa energię, ale ma siłę ognia większą niż wieżyczki.

Nie rzucałbym się do dogfightu w YT-1300, ale Otana jest wystarczająco mała i zwrotna, aby poradzić sobie nawet z czterema atakującymi ją jednocześnie myśliwcami. Mimo to pamiętajcie, że oba statki nie są myśliwcami. Można nimi walczyć defensywnie, przerzucając energię z laserów do tarcz i silników (nie mówię o transferowaniu, tylko o ustawianiu poziomów zaopatrzenia w energię poszczególnych systemów). Taktyka walki polega wtedy na uciekaniu i jednoczesnym ostrzeliwaniu kolejnych celów z działek.

YT-2000 jest wystarczająco silnym statkiem, aby można się było pokusić o atakowanie celów takich, jak najmniejsze STATKI kosmiczne (w odróżnieniu od MYŚLIWCÓW). Korwety, promy eskortujące i inne jednostki wyposażone w wieżyczki to dla Otany znacznie mniejszy problem niż dla myśliwca. Nie lecimy prosto na cel, wystarczy pozwolić wieżyczkom wykonać brudną robotę, czasem koncentrując główny laser na przeciwniku.

Należy zwrócić uwagę na wspólną cechę obu transporterów - duże oszklone kokpity zapewniają znacznie lepszą widoczność. Niby nic, ale gdy tylko polatacie Y/W, zrozumiecie, jaka to męczarnia nie widzieć celu znajdującego się przed Wami. Kokpity zawsze można wyłączyć, ale wtedy o wiele łatwiej stracić orientację, gdzie góra, a gdzie dół (oczywiście względem statku).

Oba transportery mają silne tarcze, ale utrata ich jest znacznie większym problemem niż w myśliwcu. Transferowanie energii z laserów do tarcz nic nie daje, bo zasoby są tak małe, że moc osłon może wzrosnąć najwyżej o 2%. Doładowywanie trwa wieki i jeżeli atakuje Was duża liczba przeciwników, a poziom tarcz jest niższy niż 50%, możecie zaczynać misję od nowa. Chyba że finalizujecie jakieś zadanie - wtedy lepiej walczyć i postawić wszystko na jedną kartę.

Myśliwce

O tym krótko. Każdy grający w space combaty produkcji LucasArts powinien wiedzieć, jakie są główne cechy statku danego rodzaju. JA znam się na TIE Fighterach (które, jak powiedział TopGun: „ładnie wyglądają tylko w celowniku").

Jak zwykle latać będziemy na X/W, Y/W, A/W i oczywiście B/W. Każdy z nich (oprócz Y/W) ma jakieś zalety. Trzeba tylko umieć je wykorzystać.

- **A-Wing** - Najszybszy i najzwrotniejszy. W misjach zwiadowczych można wyłączyć lasery i skupić się tylko na robieniu uników. Przy wykorzystaniu niezależnej osi obrotu jest to bajecznie łatwe - przeciwnik bardzo rzadko trafia w statek. Nauczcie się czerpać korzyści ze zwrotności A/W, a niewiele jednostek Wam zagrozi. Wadą tego myśliwca są słabe tarcze, ale przeważnie i tak nikt w nie nie trafia.
- **B-Wing** - „Nie tak ciężka krowa, na jaką wygląda". B/W jest bombowcem i głównie do takich zadań powinien być wykorzystywany. Zaatakowany, potrafi się jednak solidnie odgryźć. Trzy lasery to spora siła ognia.
- **Y-Wing** - Nieporozumienie. Ten statek w ogóle nie powinien się znaleźć we flocie rebelianckiej. Jest tak żałosny, że nadaje się właściwie tylko do Imperial Navy, he, he... Kiedy już nim lecicie - macie przechlapane. Serio. I ten chory, „trumniasty" kokpit...
- **X-Wing** - Najlepszy rebeliancki myśliwiec. Cztery lasery robią miazgę z T/F - trzeba tylko umieć trafić. Szybki, zwrotny, z niezłymi tarczami, które łatwo doładować potężnymi zapasami energii z laserów. Jedynym wyzwaniem są T/A, T/D i kilka eksperymentalnych TIE. Myśliwce T/F dopiero w kupie (powyżej 5) mogą sprawiać X/W problemy.

X-Wing Alliance to, obok Conflict: Freespace, najlepszy obecnie space combat. Grajcie, goddamit.

RatlooZ Azzameen Rebelyant



Nauczcie się wykorzystywać zwrotność A/W, a niewiele jednostek Wam zagrozi.



Część 2

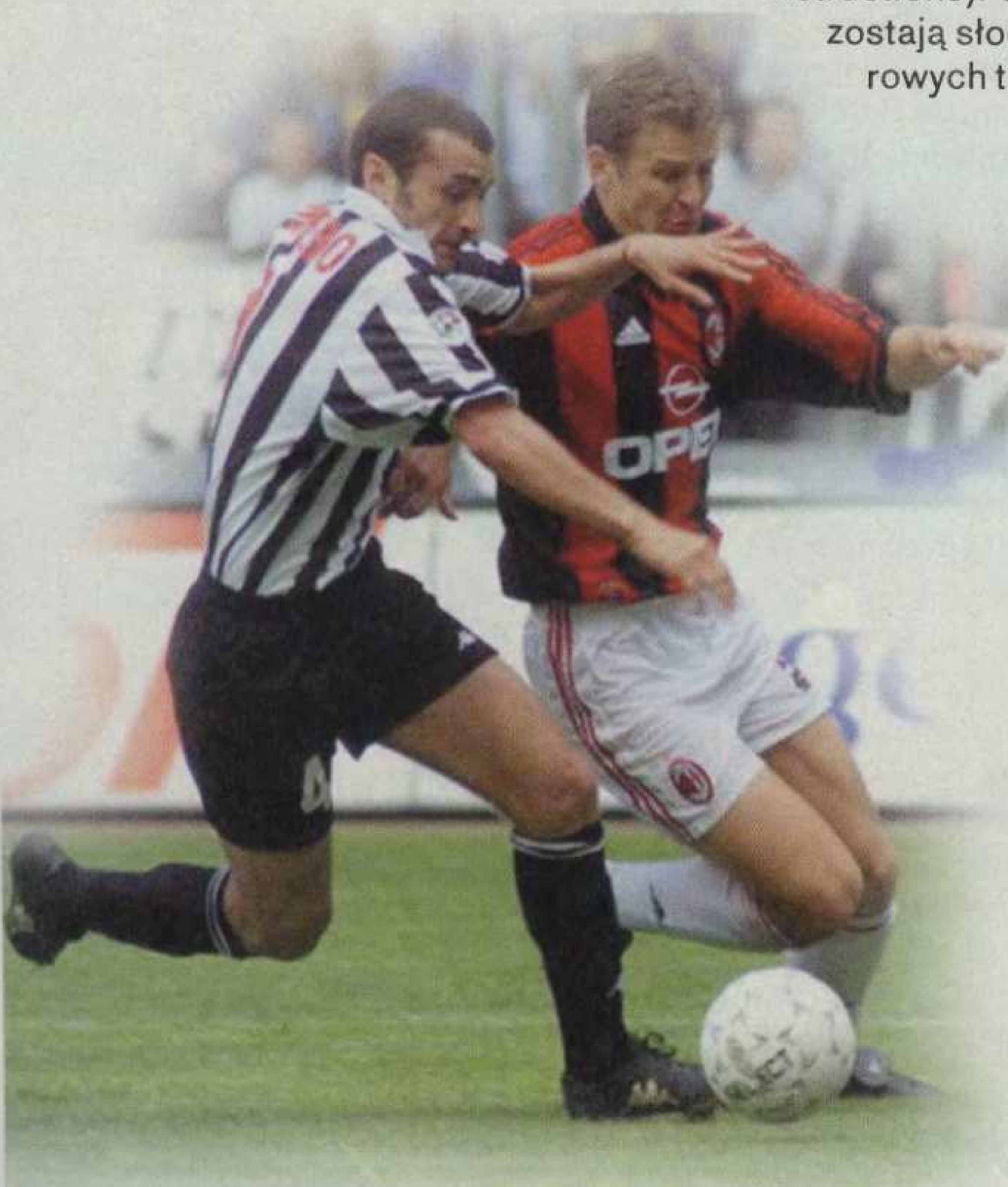
Championship Manager



Championship Manager to obecnie najlepsza komputerowa gra menedżerska. Wszystkim trenerom, którzy chcą poprawić swe wyniki, przedstawiamy drugą część „uniwersytetu" przygotowanego przez prezesa Klubu Sportowego Gambler, Kristoffa.

Wizja futbolu, którą będziesz wprowadzał w życie, musi być kompletna i logiczna. Pośpiech przy jej tworzeniu nie jest wskazany.

Gdy przegrywamy mecz za meczem, a nasz klub spada w tabeli coraz niżej, często zadajemy sobie pytanie: „Co takiego wymyślił trener X, że jego zespół prowadzi w lidze?". Niestety, w przeciwieństwie do poprzednich części Championshipa, w CM3 nie można zajrzeć do notatek komputerowego menedżera i zobaczyć, jaką stosuje taktykę. Dla naszych oczu dostępne są jedynie raporty z meczów wcześniej rozegranych przez jego drużynę, prezentujące ogólne ustawienie zespołu na boisku (Overview) i ogólne instrukcje dotyczące stylu gry (Team Instructions). Szczegóły taktyczne pozostają słodką tajemnicą komputerowych trenerów.



Teoria...

W CM3 taktyki można się uczyć tylko na własnych błędach. Ponieważ nie warto tego robić podczas meczów o punkty, opracuj koncepcję gry swojego zespołu zanim rozpoczniesz przygotowania do sezonu.

Najlepiej stwórz od razu dwa warianty taktyczne: ofensywny i defensywny. Ustawienia uniwersalne rzadko się sprawdzają – styl gry Twoich rywali na własnym boisku za bardzo się różni od stosowanego w meczach wyjazdowych.

Wizja futbolu, którą będziesz wprowadzał w życie, musi być kompletna i logiczna. Pośpiech przy jej tworzeniu nie jest wskazany. Poleceń indywidualnych w CM3 jest sporo i żadne nie zostało umieszczone w programie bez powodu. Gra wymusza ich stosowanie.

Projektując taktykę, zadbaj przede wszystkim o to, aby Twoi piłkarze wiedzieli, co robić, gdy piłka znajdzie się w ich posiadaniu. Pokaż im na schemacie, jak mają się ustawiać i przemieszczać, gdy futbolówka zostanie zagrana w inną część boiska. Dokładnie zaplanuj ruch piłki między Twoimi zawodnikami – ustal, kto i jak ma podawać. Zwróć szczególną uwagę na zadania graczy, którzy będą najczęściej konstruować ataki Twojego zespołu: środkowych pomocników i skrzydłowych. Pamiętaj, aby liczba piłkarzy zaangażowanych w akcje ofensywne była odpowiednio duża i dostosowana do stylu gry.

Pomyśl również, jak Twoi podopieczni mają się zachowywać podczas kornerów i rzutów wolnych. Wyznacz wykonawców tych zagrań i wybierz piłkarzy, którzy udadzą się pod bramkę rywala, aby spróbować swoich sił w walce powietrznej. Ustal, kto będzie ich asekurował przed polem karnym, a kto pozostanie wraz z bramkarzem na własnej połowie boiska.

Planowanie gry obronnej wymaga podjęcia z pozoru prostszych decyzji. Konsekwencje wyboru ostrości wślizgów czy rodzaju krycia łatwo przewidzieć. Podobnie jak w przypadku stosowania (lub nie) pressingu i pułapek ofsajdowych.

Zaprojektowany przez Ciebie system powinien stanowić całość. Uwzględniać różne możliwości ataku przeciwnika – od akcji indywidualnych po stałe fragmenty gry, zapobiegać powstawaniu sytuacji mogących zakończyć się utratą bramki (to

hip
er 3

zadanie dla pomocników). A jeżeli już takie sytuacje będą miały miejsce, powinien wskazywać obrońcom, gdzie mają się ustawić i kogo ewentualnie kryć. W polu karnym defensorzy nie mogą zachowywać się chaotycznie i dublować swoich ról.

Oczywiście, Twoja taktyka powinna być dostosowana do umiejętności piłkarzy, których masz w składzie. Jeżeli stworzyłeś ją „na wyrost", upewnij się, że przynajmniej kluczowe pozycje są obsadzone przez klasowych zawodników.

Z krótkimi podaniami (styl Short) lepiej sobie poradzą gracze z wysokimi współczynnikami Passing i Off the Ball. Przyda im się również dobra wytrzymałość (Stamina), bo ten sposób przeprowadzania ataków wymaga częstej zmiany pozycji.

Pomocnicy, którzy do konstruowania akcji ofensywnych wykorzystują styl Direct, powinni celnie podawać (Passing) i wykazywać się wysoką kreatywnością (Creativity). Natomiast ich koledzy z napadu muszą szybko biegać (Pace) i mieć spryt boiskowy (Flair).

Długa piłka (Long Ball) to dobry pomysł na atak, jeżeli Twoi napastnicy są silni (Strength), dobrze grają głową (Heading) i potrafią przewidzieć, jak zachowają się pilnujący ich rywale (Anticipation).

Z łapaniem przeciwników na spalone najlepiej radzą sobie defensorzy o wysokich charakterystykach Anticipation i Positioning. Ta „broń" wymaga od zawodników zgrania i koncentracji. Wystarczy, że spóźni się jeden obrońca, a praca całej defensywy idzie na marne. Dlatego nie powinno się stosować tej taktyki, gdy obrońcy są zmęczeni.

Instrukcja Free Role może przynieść więcej szkód niż pożytku, jeżeli wykonywać ją będzie zawodnik przeciętny. Zamiast wzmocnić, osłabi zespół. Dobrymi „wolnymi strzelcami" są piłkarze znakomicie wyszkoleni technicznie (Dribbling, Technique, Passing), szybcy, potrafiący wyjść na pozycję (Off the Ball), charakteryzujący się silnym i celnym strzałem... Po prostu wszechstronnie utalentowane gwiazdy.

Zadaniem Run With Ball lepiej obarczyć tych piłkarzy, którzy mają szansę należycie się z niego wywiązać (cechy Pace, Acceleration i Dribbling na wysokim poziomie). Upewnij się, że w przypadku utraty przez nich piłki, nie powstanie luka w Twoich szykach obronnych.

...a praktyka

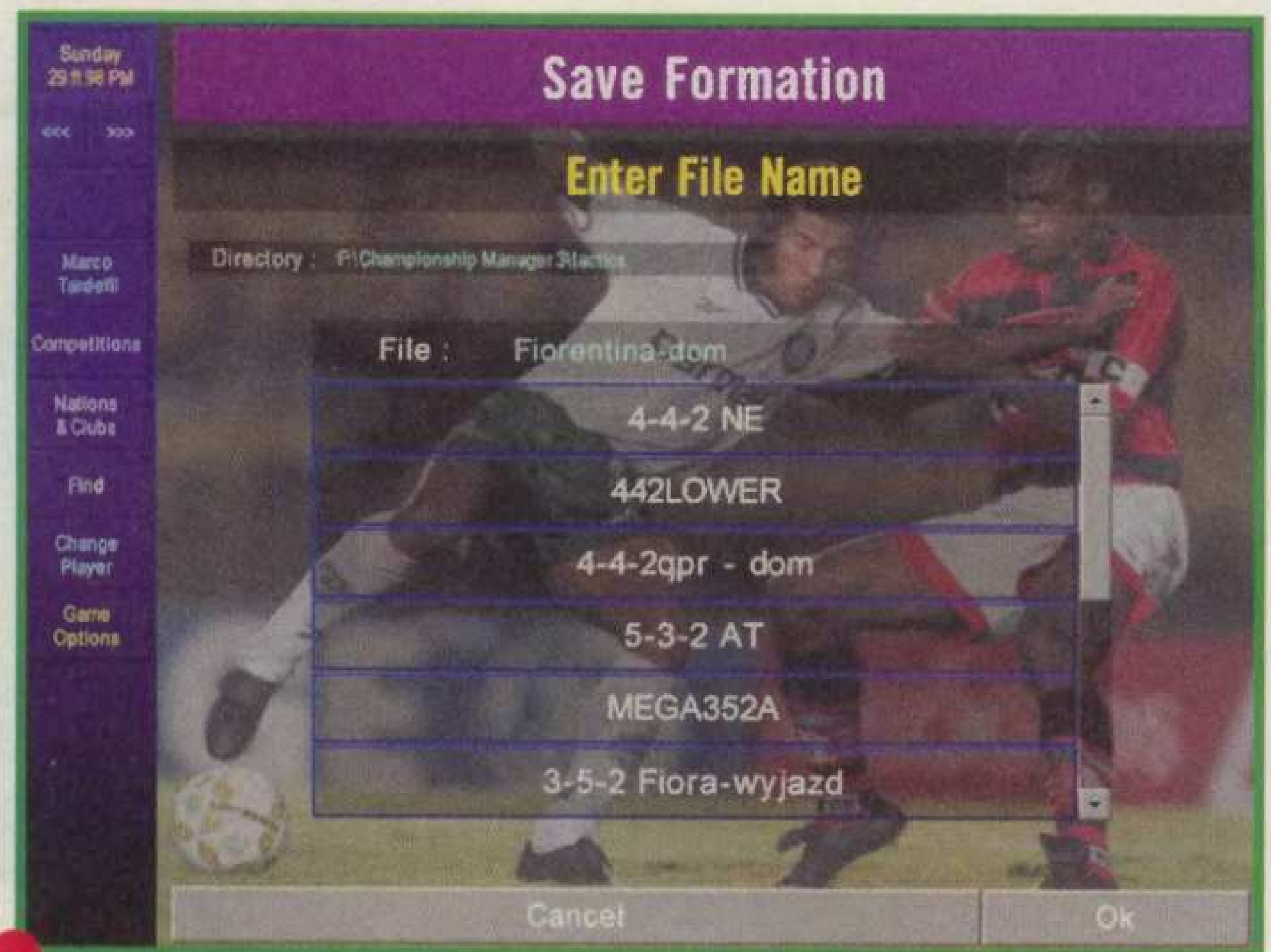
Twoja wizja futbolu, zapisana w języku zrozumiałym dla CM3, rzadko sprawdza się „zawsze i wszędzie". Jeżeli Twoi piłkarze są za słabi, aby narzucić rywalom swój styl gry, będziesz musiał go skorygować i dostosować do przeciwnika. Najlepiej zrób to jeszcze przed pojedynkiem.

Wybierz się na przeszpiegi, sprawdź statystyki Twoich rywali. Zobacz, który piłkarz strzelił w poprzednich meczach najwięcej goli i kto ma najwięcej asyst. Jeżeli stwierdzisz, że o sukcesach przeciwnika decyduje jeden lub dwóch graczy, przydziel im specjalnych opiekunów.

Podczas meczu obserwuj uważnie wydarzenia na boisku i statystyki. Natychmiast reaguj na sygnały, świadczące, że Twoi zawodnicy nie radzą sobie z rywalem.

Napastnicy są indywidualnie kryci i nie mogą oddać celnego uderzenia w światło bramki? Dorysowując strzałki na ekranie taktycznym, wydaj polecenie, aby więcej biegali w polu karnym. Albo cofnij jednego z nich na pozycję ofensywnego pomocnika i pozwól mu strzelać również z większej odległości. Jeżeli masz w rezerwie napastnika szybszego i lepiej przyspieszającego niż wystawieni w pierwszym składzie, wpuść go na boisko.

Celne podania spadły poniżej 75%? Wzmocnij środek pola świeżym zawodnikiem, a jeśli nie przyniesie to efektu, przesuń ciężar gry na boki, do szybkich i dobrze dryblujących skrzydłowych. Częstsze dośrodko-



W CM3 można zapisywać własne taktyki na twardym dysku i zabezpieczać je hasłem.



„Int" to skrót od Interceptions – przechwyty. „Off" wskazuje, ile razy dany zawodnik został złapany na spalonym. W kolumnie „Run" znajduje się liczba skutecznych rajdów przeprowadzonych przez piłkarza.

Z łapaniem przeciwników na spalone najlepiej radzą sobie defensorzy o wysokich charakterystykach Anticipation i Positioning.



Picture Editor, który umieszczono na płycie razem z CM3, pozwala nie tylko importować do gry nowe tła, ale również zmieniać wygląd listwy z opcjami.

Ogólne założenia taktyczne

Passing – rodzaj podań, jakie Twoja drużyna będzie najczęściej wykonywać przy konstruowaniu akcji ofensywnych. Odpowiednik opcji Style z poprzedniej części gry. Do wyboru masz cztery style gry:

a. **Short** – decydując się na ten styl, nakazujesz swoim podopiecznym, aby budowali akcje ofensywne w oparciu o krótkie podania po ziemi.
b. **Direct** – konstrukcja ataków oparta na dokładnych zagraniach i podaniach na dobieg.
c. **Long Ball** – tak zwana długa piłka, ataki przeprowadzane są z pominięciem linii pomocy.
d. **Mixed** – trener pozostawia piłkarzom wybór rodzaju podań. Zawodnicy stosują wszystkie typy zagrań, wybierając to, które wyda im się najlepsze w danej sytuacji.



Tackling – współczynnik określający, jak ostro mają się zachowywać Twoi podopieczni w defensywie. Istnieją trzy stopnie:

a. **Easy** – zawodnicy bardzo rzadko decydują się na stosowanie wślizgu w celu odebrania przeciwnikowi piłki. Praktycznie robią to tylko wtedy, gdy są pewni, że nie sfaulują.
b. **Normal** – piłkarze grają normalnie, czyli tak, jak to wynika z charakterystyk: Aggression, Determination i Dirtiness.
c. **Hard** – Twoja drużyna nie szczędzi starań, aby odebrać piłkę rywalom. Nie stroni ani od fauli, ani od ryzykownych wślizgów.

Pressing – jeżeli korzystasz z tej opcji, Twoi piłkarze atakują drużynę rywala natychmiast po stracie piłki. Częściej popełniają faule i otrzymują żółte kartki, ale stwarzają sobie więcej szans na strzelenie bramek.

Offside Trap – ustawiając tę opcję na „Tak", pozwalasz swoim obrońcom stosować pułapki ofsajdowe. Pamiętaj, że jest to broń obosieczna.

Counter Attack – stosujący tę taktykę, zespół będzie się starał wciągnąć przeciwnika na swoją połowę, a gdy nadarzy się okazja – przeprowadzić kontratak i strzelić bramkę.

Men Behind Ball – odpowiednik taktyki Ultra Defensive z CM2. Jak najwięcej zawodników drużyny broni dostępu do swojej bramki.

Free Kicks (L) i **(R)**, **Corners (L)** i **(R)** oraz **Penalties** to miejsca, w których umieszcza się nazwiska wykonawców rzutów wolnych, rożnych i karnych.





Grubsza obwódka wokół symbolu piłkarza oznacza, że ustawienie zawodnika nie odpowiada jego pierwotnej pozycji (zapisanej w taktyce). Dzięki temu wiesz, że Twoi przeciwnicy również dokonują korekt taktyki podczas meczu.

wania (górą lub po ziemi) powinny przynieść Twoim napastnikom więcej okazji do strzałów na bramkę rywala.

Gdy obrońcy przegrywają za dużo pojedynków główkowych, rozkaż wysokim i dobrze grającym w powietrzu napastnikom, aby wracali pod własne pole karne, gdy przeciwnik wykonuje rzuty rożne i wolne.

Jeżeli rywal gra stylem Long Ball i wypracowuje sobie dużo szans strzeleckich, spróbuj zastosować pułapki ofsajdowe. Powinny zniwelować liczbę groźnych sytuacji pod Twoją bramką.

Rozbudowane opcje taktyczne CM3 pozwalają wykorzystywać trafiające się podczas meczu okazje, czyli żółte i czerwone kartki dla przeciwników.

Czerwony kartonik powinien być dla Ciebie sygnałem do „włączenia" presingu. Jeśli już go stosujesz, spróbuj pomęczyć osłabionego przeciwnika krótkimi podaniami. Będzie trudniej odebrać Ci piłkę, rywale więcej się za nią nabiegają.

Jeżeli centralny obrońca drużyny przeciwnej otrzyma żółtą kartkę, wydaj swoim napastnikom polecenie Run With Ball.

Patch 3.03b

Twórcy Championshipa przyzwyczaili nas do częstych aktualizacji swojego programu. Obowiązująca (w maju br.) poprawka do CM3 nosi nazwę 3.03b. Eliminuje ponad 100 błędów z pierwotnej wersji gry. Najważniejsze zmiany to:

- możliwość uruchomienia gry we francuskiej, włoskiej i portugalskiej wersji językowej;
- piłkarze, którzy nie uczestniczą w zajęciach treningowych, nie mogą doznać kontuzji;
- poprawiono system transferowy: klauzule umożliwiające odejście zawodników w przypadku spadku drużyny do niższej klasy rozgrywek lub braku awansu do wyższej ligi, działają już poprawnie;
- zaktualizowano bazę danych zawodników, trenerów i działaczy piłkarskich;
- zabezpieczenie przed kopiowaniem nie powoduje zawieszania się gry w czytnikach DVD.

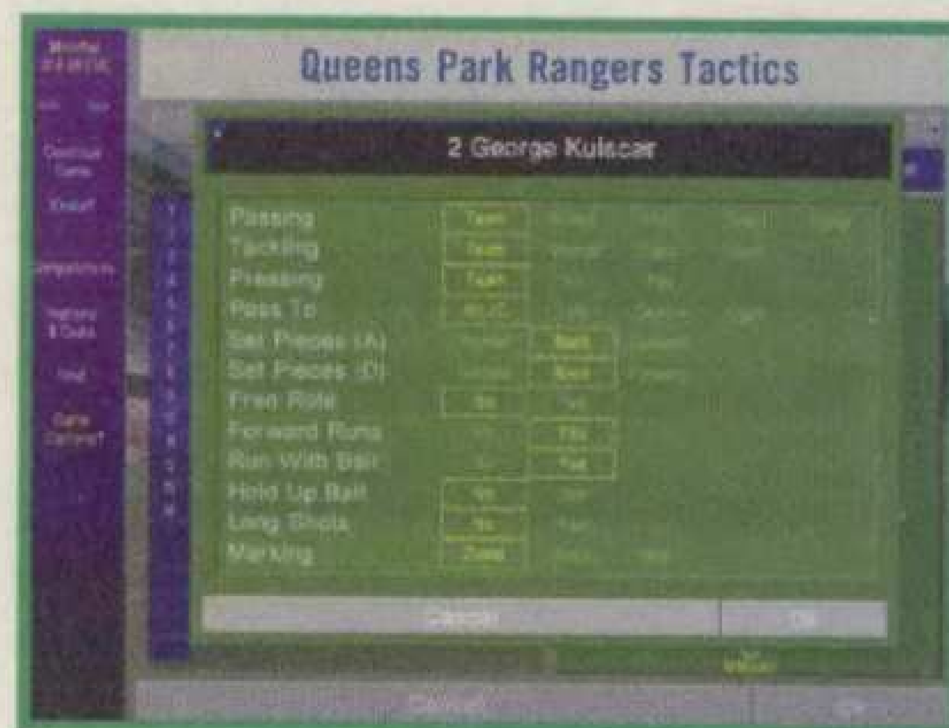
Patch 3.03b oraz pełną listę poprawek znajdziecie na Gambler CD w Kąciku Sportowym.

Indywidualne polecenia taktyczne

Passing, Tackling, Pressing – te trzy opcje pozwalają skorygować ogólne założenia taktyczne dotyczące podań, wślizgów i presingu (objaśnienia znajdziesz w ramce obok).

Pass to – za pomocą tej instrukcji wskazujesz piłkarzowi, gdzie najczęściej powinien podawać piłkę.

Set Pieces (A) – określa, jak zachowuje się zawodnik, gdy jego zespół wykonuje stałe fragmenty gry. Instrukcja Forward oznacza, że piłkarz przesunie się do przodu w stosunku do pierwotnej pozycji (na przykład przy rzucie rożnym uda się na pole karne). Back – cofnie się i stanie bliżej swojej bramki. Normal – pozostanie na pozycji, którą wyznaczyłeś mu na ekranie taktycznym „With Ball".



Set Pieces (D) – określa zachowanie piłkarza w stałych fragmentach gry, gdy jego drużyna się broni. Instrukcje analogiczne do przedstawionych wyżej.

Free Role – obsadzenie zawodnika w takiej roli oznacza, że dajesz mu wolną rękę – zwalniasz go z obowiązku wykonywania wszelkich poleceń taktycznych.

Forward Runs – piłkarze, którym wydasz takie polecenie, będą szybciej przesuwać się do przodu, aby wzmocnić siłę ataku Twojej drużyny (tylko wtedy, gdy Ty masz piłkę).

Run With Ball – instrukcja nakazuje Twojemu zawodnikowi biec z piłką w kierunku bramki rywala.

Hold Up Ball – przeciwieństwo Run With Ball. Zawodnik po otrzymaniu lub przejęciu piłki uspokaja grę. Czeka z podaniem do momentu, aż koledzy z drużyny znajdą się na pozycjach ustalonych w taktyce „With Ball".

Long Shots – zawodnicy, którym przekażesz to polecenie, będą próbować pokonać bramkarza rywali strzałami z większej odległości.

Marking – instrukcja dotycząca krycia. Piłkarz może zaopiekować się konkretnym zawodnikiem (Man Marking), pilnować przeciwnika znajdującego się w tej samej co on strefie boiska (Zonal) lub w ogóle nikogo nie kryć (None).

Sposób na autoinstalator

Jedną z najbardziej denerwujących rzeczy w CM3 jest źle zaprojektowana opcja Autorun. Gdy włożymy płytę z grą do czytnika CD-ROM, zawsze uruchamia się program instalacyjny. CM3 nie rozpo-



znaje, że program został wcześniej zainstalowany i już znajduje się na twardym dysku – nie wyświetla więc, jak inne gry, stosownego menu.

Aby zapobiec uruchomieniu opcji Autorun w systemie Windows, należy po włożeniu krążka do stacji przytrzymać klawisz SHIFT, aż do momentu, gdy płyta zostanie zaakceptowana przez system.

Będą go prowokować do wślizgów, co może skończyć się czerwoną kartką. W momencie gdy prawy (lewy) defensor dostanie ostrzeżenie od sędziego, dobrze jest przeprowadzać większość ataków tą właśnie stroną boiska. Obrońca rywali przestraszy się kolejnych fauli i zostawi Twoim zawodnikom więcej swobody.

W trzecim CM bardzo trudno odwrócić los meczu, gdy się przegrywa różnicą dwóch i więcej bramek. Jeśli nie masz nic do stracenia, zastosuj jakąś niekonwencjonalną metodę.

Możesz na przykład rozkazać najlepiej główkującym obrońcom, aby wzmacniali siłę ataku drużyny, gdy przejmujesz kontrolę nad piłką. A pomocnikom, by jak najczęściej wrzucali futbolówkę na pole karne.

Skuteczna okazuje się czasem instrukcja Long Shots wydana wszystkim piłkarzom. Więcej strzałów – to więcej szans na dobitkę dla szybkich napastników.

Jeżeli natomiast udało Ci się wypracować korzystny wynik i chcesz utrzymać go do końca meczu, najlepiej niczego nie zmieniaj. Chyba że komputer zacznie nagle odrabiać straty (najczęściej w wyniku roszad personalnych lub taktycznych).

Możesz wtedy zastosować taktykę Men Behind Ball, nakazującą zawodnikom zawsze ustawiać się między piłką i swoją bramką. Unikniesz w ten sposób kontrataków.

Gdy nie w głowie Ci murowanie bramki, sięgnij po polecenie Hold Up Ball. Wydanie go piłkarzom, którym rzadko zdarza się tracić piłkę (najlepiej nadają się do tego silni fizycznie środkowi obrońcy i defensywni pomocnicy), pozwoli drużynie odetchnąć i spokojniej przygotować atak pozycyjny.

Kristoff

Pogoda

W trzecim Championshipie na grę piłkarzy wpływają również warunki atmosferyczne:

Breezy (lekki wiatr) – długie podania są mniej dokładne. Strzały z daleka częściej mijają cel, ale jeśli lecą w światło bramki, to sprawiają bramkarzom wiele kłopotów.



Drizzle (mżawka) – piłkarzom trudniej opanować piłkę.

Dry (suche boisko) – brak negatywnych skutków.

Wet (mokre boisko) – biegający po nasiąkniętej murawie piłkarze szybciej się męczą. Mokra piłka sprawia kłopoty zawodnikom słabiej wyszkolonym technicznie.

Wysoka temperatura (powyżej 30° C) – piłkarze szybciej się męczą.

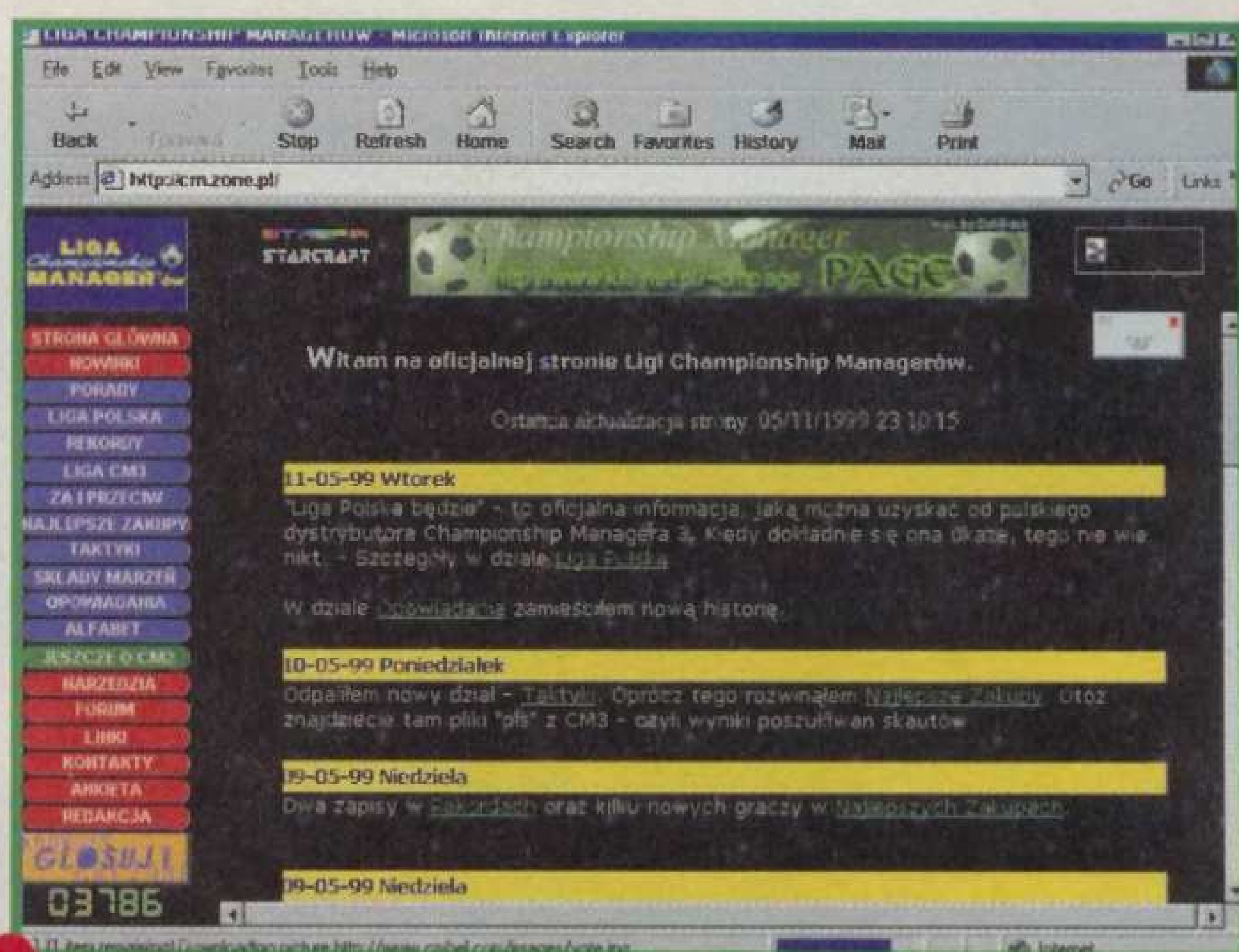
Niska temperatura (poniżej 5° C) – zawodnicy o małym współczynniku Work Rate mniej się starają, mróz sprawia, że nie mają ochoty na grę.

Dźwięk w CM3

W poprzedniej części CM nie było dźwięku. W CM3 występuje tylko podczas meczu, są to odgłosy dochodzące z trybun stadionu. Taka forma mogłaby się wydawać nieatrakcyjna, gdyby nie sposób, w jaki została zrealizowana.

Dźwięk wydobywający się z głośników jest stereofoniczny. Z lewego głośnika dochodzą okrzyki kibiców gospodarzy, a z prawego – sympatyków drużyny gości. Obie grupy żywo reagują na to, co dzieje się na murawie. Rzęsistymi brawami nagradzają każde dobre zagranie swoich. Przeciągle jęczą, gdy piłka o milimetry minie bramkę lub nieszczęśliwie trafi w słupek. A gdy padnie gol, okrzyki radości długo dźwięczą w naszych uszach. Ponieważ odgłosy odtwarzane są niezależnie, czasem wydaje się, że kibice obu drużyn starają się nawzajem przekrzyczeć.

Niestety, aby w pełni docenić oprawę dźwiękową CM3, trzeba rozgrywać mecze w trybie Slow lub Very Slow (najwolniejsze z 5 dostępnych). Wtedy kibice nadążają za wydarzeniami na boisku i na bieżąco je komentują. W przeciwnym wypadku słyszymy tylko chóralne śpiewy, zaś inne reakcje nie są odtwarzane. Podczas rozgrywania najważniejszych spotkań w sezonie warto skorzystać z oprawy dźwiękowej w pełnej krasie.



Najciekawszą polską witryną internetową poświęconą serii Championship Manager jest Liga Championship Managerów (http://cm.zone.pl). Podobno już niedługo LCM przeniesie się pod adres www.cm3.org.pl i uzyska status Oficjalnej Polskiej Strony Championship Manager 3. Inicjatorem tej przeprowadzki jest firma Mirage Media, polski dystrybutor gry.

Jeżeli Twoi piłkarze są za słabi, by narzucić rywalom styl gry, będziesz musiał skorygować go i dostosować do przeciwnika.



Imperialism II

„Sprzeniewierzylibyśmy się w mojej opinii spoczywającym na nas zadaniom, gdybyśmy uchylili się od przyjęcia odpowiedzialności i nie wzięli przypadającego nam udziału w podziale świata, który nie myśmy narzucili, ale który został nam narzucony".

Archibald Primrose, 5. earl Rosebery, 1893







Imperialism II to prosta gra, jeśli się pamięta o dwóch rządzących nią zasadach: harmonijnym rozwoju kontrolowanych przez gracza czterech dziedzin życia oraz planowaniu uwzględniającym kilka następnych tur. Ponieważ zasady są nad wyraz ogólne, pozwolę sobie na kilka uwag szczegółowych.

Gospodarstwo

Gospodarka to fundament, na którym należy budować potęgę państwa. Sama – bez wsparcia wojskiem, dyplomacją i badaniami naukowymi, nawet jeśli jest w doskonałej kondycji – nie wystarczy do odniesienia sukcesu i podbicia 2/3 Starego Świata. Ale bez niej realizacja tego celu jest niemożliwa.

Od początku należy powoli, ale systematycznie rozbudowywać siłę roboczą – po jednym, dwóch robotników na turę. Warto przy tym pamiętać o produkcji tkanin i stosownym wzroście poziomu zaopatrzenia w żywność.

W pierwszych turach najważniejsze surowce to belki i zelazo. Z nich buduje się drogi, farmy, kopalnie i tartaki. Na początku zasoby są małe. Wystarczą jedynie na dociągnięcie dróg do najbliższych lasów i złóż rud żelaza (po uprzednim ich odnalezieniu) oraz wybudowanie tam kopalni i tartaków. Jeśli się tego nie zrobi, ryzykuje się kryzys gospodarczy, bo nikt na początku gry nie sprzeda podstawowych surowców – za bardzo są potrzebne.

Po zdobyciu kolonii należy wyszkolić drugiego zwiadowcę (skauta). Jeden będzie poszukiwał złóż metali w metropolii, drugi zajmie się zwiedzaniem ziem Nowego Świata, wypatrując także cynku i miedzi – składników brązu, niezbędnego do m.in. budowy fortów.

Należy też zacząć sprowadzać, a później przetwarzać trzcinę cukrową i tytoń. Zdobycie bardziej wydajnych robotników, którzy wymagają towarów kolonialnych, stanowi dużą zmianę jakościową. Wydatki na żywność nie zmieniają się, a osiągamy 2-krotny (1 człowiek × 4 jednostki pracy – 2 jednostki pracy na produkcję towarów luksusowych = 2), potem 4-krotny, a w końcu 6-krotny wzrost wydajności pracy.

Aż do wybudowania kolei trzeba rozwijać gospodarkę ekstensywną, to znaczy zwiększać areał upraw przy wydajności do 2 jednostek zasobów z jednego pola mapy (oczywiście, drogi powinny być przystosowane do przewożenia 2 zasobów z pola). Dopiero wraz z wynalezieniem kolei można pomyśleć o przestawieniu się na gospodarkę intensywną. Jeśli potrzebne nam są surowce

„Uważam, że jesteśmy pierwszą rasą na Ziemi i im więcej Ziemi zaludnimy, tym lepiej dla rasy ludzkiej" – Cecil Rhodes, 1877

danego typu, a nie mamy zbyt wielu obszarów z ich złożami, wyjściem może być budowa portu (transport = 4). Porty mogą być także lekarstwem na brak odpowiedniej liczby hodowców bydła w metropolii – mięso wszak z powodzeniem zastąpią ryby.

Należy dbać o wytwarzanie wszystkiego w większej ilości niż bieżąca konsumpcja. Dotyczy to zwłaszcza żywności (wystarczy kilka dodatkowych sztuk na turę) w państwie o silnej dyplomacji zapewniającej doskonałe stosunki z kilkoma małymi krajami. Wniosek ten opieram na przykrym doświadczeniu: jako najwyżej ceniony partner w trzech państwach stanąłem w ich obronie, gdy jedno z mocarstw wypowiedziało im wojnę. Ich armie przeszły na moje utrzymanie i po kilku turach zmarli z głodu wszyscy moi robotnicy, a potem także część żołnierzy – miałem duży deficyt żywności i żadnych rezerw.

Podczas morskiej blokady stolicy można na kilka tur zawiesić rejsy do prowincji zdobytych w nowym świecie i poczekać na zakończenie wojny, nie ryzykując utraty statków. Nawet jeśli wojna się przeciąga, po kilku turach wroga flota odpływa na jakiś czas i można sprowadzić brakujące towary.

Wiem, że to banał, ale wolę o tym napisać: po kolejnych odkryciach wydajniejszych sposobów uzyskiwania bogactw naturalnych, należy najpierw zwiększyć produkcję w metropolii. Transport drogą lądową jest bezpłatny, podczas gdy morski zależy od tonażu statków. Rozbudowując go, warto mieć świadomość, że duże okręty wojenne, początkowo najbardziej pojemne, w kolejnych stadiach rozwoju będą zmniejszały ładowność, nie należy więc czynić ich głównym filarem marynarki handlowej.

Model gospodarki, do którego dąży się w grze, to autarkia, czyli samowystarczalność. Jednak nawet po jej osiągnięciu nadal trzeba handlować, bo znaczenie handlu nie sprowadza się do prostej wymiany dóbr wyprodukowanych w nadmiarze na dobra brakujące. Handel jest także formą dyplomacji.

Stosunków z mocarstwami nie należy rozpatrywać w kategoriach strategicznych sojuszy.

Dyplomatyka i łowy



W Imperialism II występują dwa rodzaje dyplomacji. W Nowym Świecie stosujemy dyplomację kanonierek. Na początku nie zawieramy żadnych umów ze znajdującymi się tam państwami. Dopiero gdy okaże się, że strefy wpływów są ustalone (zazwyczaj po 150–200 latach), można myśleć o pokojowych podbojach tych państw, które przetrwały militarną fazę kolonizacji.

W Starym Świecie należy wybrać jedno, dwa małe państwa (przy niskim poziomie trudności może być więcej) i nawiązać z nimi pełne stosunki dyplomatyczne (otwarcie ambasady, zawarcie paktu o nieagresji) oraz handlowe. Jeśli interesujące nas państwo nie ma przydatnych towarów, trzeba je wesprzeć subsydiami. Nie jest to jednak możliwe bez stabilnych źródeł dochodu, np. kopalni diamentów, kamieni szlachetnych, złota czy srebra. Na początku gry możliwość ta nie może być więc brana pod uwagę.



Początek końca Francji, spowodowanego przez brak aktywności dyplomatycznej.

Ponieważ sytuacja dyplomatyczna może się diametralnie zmienić w czasie jednej tury, stosunków z mocarstwami nie należy rozpatrywać w kategoriach strategicznych sojuszy. Ze zobowiązań alianckich trzeba się wywiązywać tylko wtedy, jeśli jest to zgodne z doraźnym interesem, np. gdy potencjalny przeciwnik ma złoża diamentów w sąsiadującej z nami prowincji. Po osiągnięciu celu należy dążyć do zawarcia pokoju, co zazwyczaj udaje się, jeśli za propozycją dyplomatyczną stoi siła zbrojna, stwarzająca groźbę skutecznego ataku.



Gdy celem wojny jest uszczknięcie większej liczby prowincji wroga, a konflikt ma charakter globalny, trzeba przeciwnika „wyizolować", zawierając z pozostałymi



Podczas ataku warto najpierw skoncentrować ogień na artylerii przeciwnika.





pokój nawet kosztem sojuszy. Można się wtedy spokojnie skoncentrować na wybranym wrogu. Zaraz po wyrównaniu linii granicznej i zakończeniu wojny byłych sojuszników, należy wejść z nimi w kolejny alians (a jeśli nie z nimi, to z kimkolwiek innym – życie bez sojuszników bywa niebezpieczne).

Z koalicji nie wypada się wycofać jedynie podczas wojny z dominującym mocarstwem. Prowadząc ją, trzeba pamiętać o trzech rzeczach: złamać jego potęgę, ale nie zetrzeć z mapy (odebranie kilku prowincji albo likwidacja kolonii powinno wystarczyć), jak największy kawałek urwać dla siebie oraz podpisać pokój na przedostatnim, ale nie ostatnim miejscu.

W grze istnieją dwa sposoby aneksji: bezpośrednia i pośrednia. Pierwsza polega na oddaniu się małego państwa pod opiekę mocarstwa w przypadku ataku państwa trzeciego – pod warunkiem, że mocarstwo ma największe wpływy polityczne w danym kraju. Moim zdaniem to najlepszy sposób przyłączania do metropolii: od razu zyskuje się kilka prowincji, wszystkie są ufortyfikowane, mają jakąś obronę poza fortem. Faktem jest, że oddziały wojskowe przechodzące na naszą stronę mają zacofaną technikę i trzeba ponosić koszty ich utrzymania, ale nie ma róży bez kolców.

Przyłączenie pośrednie polega na pokojowym i dobrowolnym przyjęciu przez niepodległe państwo statusu kolonii. Wszystkie miejsca pozyskiwania surowców wykupione przez kupców z innych mocarstw pozostają w ich władaniu. Zyskuje się jedynie możliwość dyslokacji oddziałów wojskowych w kolonii. W pokojowy sposób udaje się przyłączać również inne mocarstwa. To jednak proces czasochłonny, szkoda zachodu (z patchem 1.02 powinno być lepiej).

Zanim się wypowie wojnę, trzeba przygotować oddziały, aby zaatakować już w następnej turze. Inaczej można nie zdążyć z zajęciem choćby jednej prowincji.

Zajazd

Przedłużeniem dyplomacji (a w Nowym Świecie – zastępcą) jest wojna. Nowy Świat należy atakować od początku. Aby zrobić to szybko i skutecznie, trzeba od razu dokupić 2 lub 3 oddziały i gdy tylko statki odkryją kawałek wybrzeża nowego lądu – atakować (nie trzeba wypowiadać wojny).

W pierwszych turach naciera się po omacku. Początkowi przewodnicy to statki (najlepiej dwa; trzeci czeka w porcie i służy do wożenia towarów sprzedanych bądź kupionych) opływające wybrzeża. Dzięki nim wojska mogą atakować przybrzeżne prowincje. Potem powinien pojawić się zwiadowca, badający teren na granicach zdobywanych prowincji, umożliwiający wojskom posuwanie się w głąb lądu.

Rozwijać terytorium można na dwa sposoby. Sposób agresywny zakłada zdobywanie rozrzuconych prowincji, aby zyskać kontakt z jak największą liczbą innych kolonii i w razie wojny mieć wszędzie bazy do ataków lądowych (ale i sporo miejsc do obrony). Drugi sposób, pasywny, zakłada komasowanie prowincji w duże kompleksy (zdobywanie znacznych połaci kontynentów lub całych wysp). Dzięki temu linia graniczna jest krótsza i można ją solidnie obwarować, pozostawiając wewnętrzne prowincje bez fortów – w pierwszych etapach gry oszczędność z tego tytułu jest odczuwalna. Trudno jednak stosować tę metodę, gdyż tylko nieliczne prowincje nie są graniczne.

Na początku atakować należy tubylców, gdyż są słabo uzbrojeni, a ich prowincje – nie ufortyfikowane. Ponieważ wojowanie jest zajęciem kosztownym, warto od czasu do czasu zdobyć stolicę jakiegoś kraju. Po pierwsze, zyskujemy trochę gotówki, po drugie, z państwem bez stolicy już nikt nie nawiąże stosunków dyplomatycznych.

Prowadząc wojny z mocarstwami, wystarczy pamiętać, że atakują zwykle tam, gdzie są interesujące je zasoby i nie ma armii, co zazwyczaj ogranicza liczbę zagrożonych prowincji do kilku. Przeciw tej taktyce wystarczą kontrmarsze – jeśli w jednej turze oddział stacjonuje w sąsiadującej z wrogim mocarstwem prowincji A, powinien przemaszerować do prowincji B. W następnej turze odwrotnie.

Sztuczna Inteligencja dostosowuje siłę ataku do liczebności przeciwnika, starając się wygrać minimalnym kosztem.

Sztuczna Inteligencja dostosowuje siłę ataku do liczebności przeciwnika, starając się wygrać minimalnym kosztem. Gdy atakowany jest fort pierwszego poziomu, do walki rusza więc artyleria konna plus, na wabia, jednostka piechoty lub kawalerii. Wystarczą 2 oddziały z bronią palną, by przeciwnik się wycofał. Warto dodać, że komputerowy wróg bardzo przywiązuje się do swych koncepcji strategicznych i atakuje zawsze kilka wybranych prowincji.

Oddziały kuszników i rycerzy (a także lansjerów) nadają się do podbojów Nowego Świata, dopóki nie ma tam fortów. Później stają się mięsem armatnim dla skrytych za murami dział – w porównaniu z nowoczesnymi jednostkami mają śmiesznie małą siłę rażenia. Zdobyte doświadczenie marnuje się... Lepiej nie produkować wielu oddziałów tego typu, choć są tanie.

Gdy można już rekrutować grenadierów, lepiej zrezygnować z doktryny prymatu artylerii nad bronią innego rodzaju. Grupy piechoty doskonale sobie radzą z atakami na forty (spora siła ognia, duża ruchliwość), a produkcja jednego oddziału grenadierów jest znacznie tańsza niż artylerii.

Dla strony atakującej najlepszą taktyką jest tyraliera – podejście na granicę zasięgu ostrzału przeciwnika i ruszenie ławą. Artylerię warto trzymać nieco z tyłu, wystawiając piechotę lub jazdę na wabia. Gdy artyleria przeciwnika odda salwę, należy podtoczyć własne armaty i zaatakować. Podczas ataku na fort wystawianie na wabia oddziałów, które nie strzelają, mija się z celem – komputer jest na tyle inteligentny, że nie atakuje ich, nie ma sensu w takich bitwach używać oddziałów do walki wręcz. Podczas obrony natomiast najlepszy jest szyk kształtem zbliżony do czworoboku, kryjący artylerię (w polu) lub zapewniający jej wsparcie (w forcie).

Tylko mając zdecydowaną przewagę, można powierzyć dowództwo swoich wojsk komputerowi. Trzeba się przy tym wykazać odwagą, bo komputer potrafi wycofać się w sytuacji, gdy ma duże szanse na zwycięstwo. W obronie SI bywa agresywna – chociaż bitwa jest już przegrana, do końca ściga artylerię, która ponosi duże straty.

Podczas wojny warto zastanowić się nad blokadą portu przeciwnika. Zdobyte okręty należy odsyłać do rodzimego portu przez mało uczęszczane akweny, zwykle są bowiem silnie uszkodzone i jakikolwiek kontakt z nieprzyjacielem może się zakończyć zatonięciem. Jeśli silna flota przeciwnika zablokuje nasz port, należy przerwać na jakiś czas transport surowców z kolonii albo wypłynąć całą flotą i spróbować wydać walną bitwę (odradzam, jeśli okręty są przestarzałe – bo skończy się masakrą).

Porównując siłę armii konkurentów z siłą własnej armii, warto pamiętać, że decyduje nie tylko liczebność, ale i nowoczesność. Przestarzałe oddziały praktycznie nie nadają się do działań zaczepnych, a w obronie słabość muszą nadrabiać liczebnością.

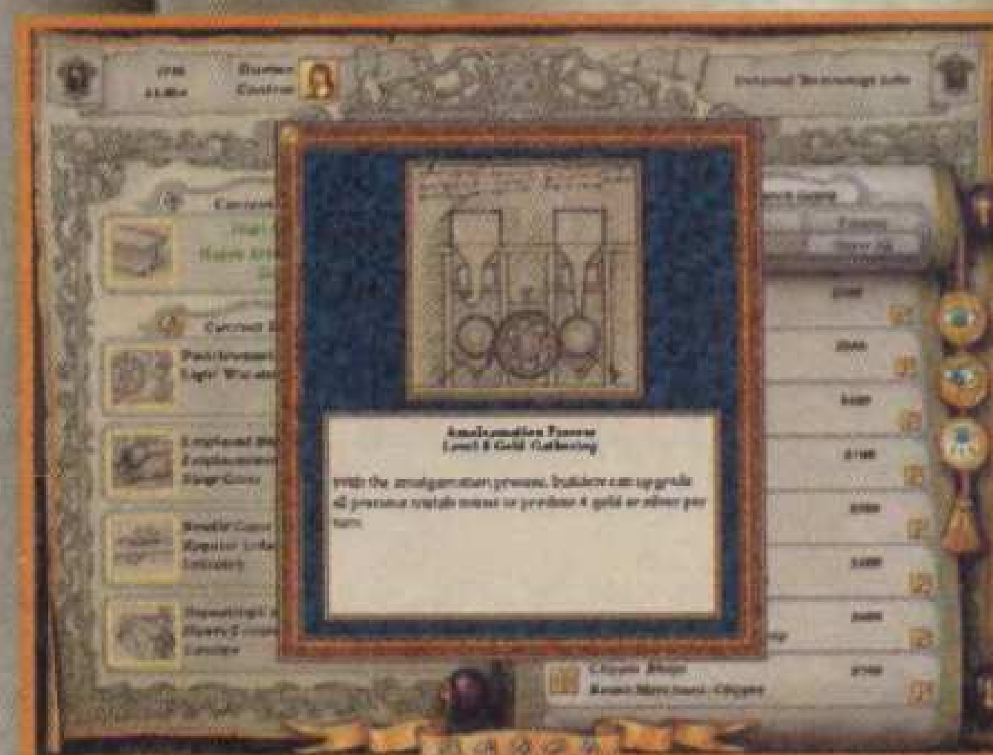
Rada

W badaniach naukowych najważniejsze jest dotrzymanie kroku konkurencji w rozwijaniu techniki wojskowej, lądowej i morskiej. Na początku należy wynaleźć sposoby finansowania deficytu i dążyć do zwiększenia tempa prac badawczych o 25%. Dość szybko potrzebna staje się możliwość przewożenia drogami dwóch zasobów z pola i produkowania w miastach dóbr z surowców pozyskanych w prowincji. Podbijając kolonie, należy zadbać o zdobycie umiejętności produkcji cukru i cygar oraz szkolenie bardziej wydajnych robotników. Z czasem trzeba utworzyć uniwersytet.

Rozwój techniczny w dalszej części gry zależy od zasobów danego kraju, trudno więc podać jego ogólną koncepcję.

Opisane podstawy strategii powinny ułatwić budowę imperium. Jeśli dodać do nich informację, że SI często postępuje schematycznie i uderza w najsłabsze miejsce, mamy gotową receptę na sukces.

Sir Haszak











Handel jest także formą dyplomacji.

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

ADAP - Stoisko Firmowe
ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

AGA Electronics
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

AGATON
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno

ALTAR - sklep komputerowy
ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek

AMICOM
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

AMIKOM PPHU
ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok

ARETE s.c.
SDH CENTRAL 1, II piętro
ul. Piotrkowska 165/169
90-447 Łódź

ARR GROUP
tel. (012) 22 97 47
http://www.arr.com.pl

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

BILANG - Centrum Komputerowe
pl. Rodła 8
70-419 Szczecin

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

CD Projekt - sklep firmowy
pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

ComarLand s.c.
ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie

COMPACT - komputery
ul. Św. Rocha 10/218
15-879 Białystok

COMPUTER CENTER
Komputery - sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

H.U.G. - Komputer
ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

Księgarnia „Wojciech Skolik"
ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Dla członków GamblerClubu zniżka 5%

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

Miejscowość	Nazwa sklepu
Augustów	• AGA Electronics
Białystok	• AMIKOM PPHU
	• COMPACT - komputery
	• WIZARD s.c.
Bielsko-Biała	• DIGITEL
	• HDD-Komputer
	• Service-Q
Biłgoraj	• P.U.P. „Wach"
Chorzów	• Księgarnia „Wojciech Skolik"
Ciechanów	• Pendex
Częstochowa	• FLOP
	• GOLDREGEN
Gdynia	• Mawix
	• Rescom
Jasło	• KARPATY
Jastrzębie	• ComarLand s.c.
Jaworzno	• ART-COM
Jelenia Góra	• WAM-CD
Kamieniec Ząbkowicki	• PUK
Katowice	• ADAP - Stoisko Firmowe
Kędzierzyn-Koźle	• BHU Share
Kielce	• MEDIAKOM s.c.
Kraków	• ARR GROUP
	• CD Projekt - sklep firmowy
	• Galeria Programów
Legnica	• INFO COM s.c.
Lublin	• XYZ
Łódź	• ARETE s.c.
	• CD Perfect
Myślenice	• Pracownia Komputerowa AB
Olecko	• INFOLAND
Pabianice	• COMPUTER CENTER
	• Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
Poznań	• Kombit
Radom	• CD Projekt - sklep firmowy
Rybnik	• MASTER
Sieradz	• PALADYN - P.P.H.U.
Słupsk	• Studio Komputerowe „STEL-DOM"
Stara Miłosna	• H.U.G. - Komputer
Szczecin	• BILANG-Centrum Komputerowe
	• GIL
Szczytno	• AGATON
Tomaszów	• DeMeN Komputer
Toruń	• CD-MEDIA
	• Floppy Computer Systems
Warszawa	• CD Projekt - sklep firmowy
	• CD Projekt - sklep firmowy
	• F.H.U. Mascomp s.c.
	• „SiS" s.c.
	• S.C. „TROL"
Wieluń	• PHU „IP"
Włocławek	• ALTAR - sklep komp.
	• Daniel PPH
Wrocław	• PIXEL
Zamość	• AMICOM

HDD-Komputer
ul. Głęboka 2
43-300 Bielsko-Biała

INFO COM s.c.
Przeds. Handlowo-Usługowe
ul. Izerska 5
59-220 Legnica

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

PHU „IP"
ul. Sadowa 15
98-300 Wieluń

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

F.H.U. Mascomp s.c.
ul. Toruńska 92 paw. 15
03-226 Warszawa

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia
http://www.mawix.com.pl

MEDIAKOM s.c.
ul. Mała 16
25-012 Kielce

PALADYN - P.P.H.U.
ul. Piłsudskiego 5 B
98-200 Sieradz

Pendex
ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista")
06-400 Ciechanów

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

PUK
Przedsiębiorstwo Usług Komp.
ul. Ząbkowicka 7
57-230 Kamieniec Ząbkowicki

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

Service-Q
pl. Żwirki i Wigury 9A
43-300 Bielsko-Biała

„SiS" s.c.
Al. Niepodległości róg ul. Wawelskiej
Podziemia przy GUS, Pawilon nr 8
Warszawa

BHU Share
skr. poczt. 387, tel. 0 602 76 29 73
e-mail: share@sos.com.pl
47-220 Kędzierzyn-Koźle

Studio Komputerowe „STEL-DOM"
ul. Jagiełły 3
76-200 Słupsk

Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice

S.C. „TROL"
Usługi Komputerowe
ul. Bysławska 79A
04-993 Warszawa

P.U.P. „WACH" Salon Komputerowy
ul. Kościuszki 100
23-400 Biłgoraj

WAM-CD
ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra

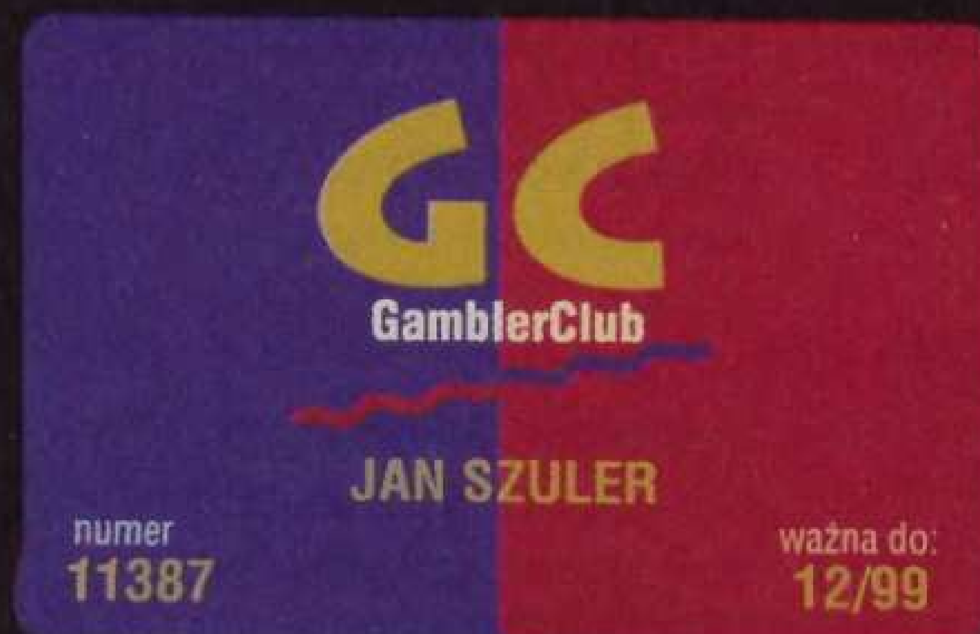
WIZARD s.c.
ul. Wyszyńskiego 2/1
15-888 Białystok

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

ZOSTAŃ CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU

Jako członek GamblerClubu otrzymujesz:

Imienną kartę klubową uprawniającą do zniżki przy zakupie gier w sklepach na terenie całego kraju (lista sklepów powyżej),



Bezpłatny wstęp na największe w Polsce Targi Gier Komputerowych „Gambleriada",

Zapraszamy

Dołącz do nas!

Do wyboru jeden z trzech prezentów (szczegóły na stronach z prenumeratą),



Szansę udziału w specjalnych imprezach organizowanych tylko dla klubowiczów.

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU MOŻESZ ZOSTAĆ OPŁACAJĄC ROCZNĄ PRENUMERATĘ GAMBLERA.

Nie będzie Voodoo^3 3500!

Będzie, będzie, ale nazwę zmieniono na „Vooodo^3 3500TV". Firma 3dfx stwierdziła, że nikt nie da 250 USD za kartę, która jest tylko trochę szybszą wersją Voodoo^3 2000. Zbyt kuszące są propozycje konkurencji – All-In-Wonder 128 firmy ATI czy ERAZOR III ELSY. Podobnie jak wymienione urządzenia, Voodoo^3 3500TV będzie multimedialnym kombajnem z wbudowanym tunerem telewizyjnym i radiowym, wejściami i wyjściami wideo, dołączonym oprogramowaniem nagrywającym filmy w formacie MPEG-2 itd. Ponadto V^3 3500TV produkowana będzie w dwóch wersjach: AGP i PCI (dotychczas planowano tylko AGP). Pozostałe specyfikacje nie zmienią się: zegar jądra (i pamięci) – 183 MHz plus 16 MB SDRAM. Karta ma się pojawić dopiero w lipcu.

MultimediaMark 99

Nazwa znajoma, nieprawdaż? MultimediaMark 99 to prosty program testujący możliwości komputera pod kątem wideo, obróbki obrazu i odtwarzania dźwięku. Jego twórcami są „ludkowie od 3DMarka" – firma Futuremark. MM 99 wrzuciłem do Kącika Technicznego na krążku Gambler CD.

Błąd w 3DMarku 99 Max

Głupio się chwalić, ale znalazłem błąd w 3DMarku 99. Podczas testów Voodoo^2 SLI w trybie „batch", kombo V^2 ruszyło w rozdzielczości 1600×1200! Okazało się, że 3DMark źle inicjuje wysokorozdzielcze tryby graficzne. 3DMark uruchamia się także w 1600×1200 na Banshee, chociaż karta nie ma prawa pokazywać tej rozdzielczości, ze względu na brak pamięci (tekstury nie mieszczą się w pamięci lokalnej, a Banshee nie obsługuje teksturowania z pamięci komputera). Błąd zostanie poprawiony w 3DMark 2000.

Quake III Arena Test

• Pisałem wielokrotnie o zaletach 32-bitowego koloru i o tym, że nowe gry będą go naprawdę wykorzystywać. Engine Quake'a III Arena wnosi mgłę, dym (ogon lecących rakiet) i rozbłyski świetlne. W trybie 32-bitowego koloru wygląda to rewelacyjnie, a na Voodoo^3... tragicznie.

• Przestroga dla wszystkich, próbujących zmierzyć szybkość swojej karty graficznej w QIIIA Test 1.05. Okazuje się, że kod timedemo nie jest poprawnie za-

Niech się stanie sieć

Komputery można łączyć ze sobą na kilka sposobów. Pierwszy polega na bezpośrednim połączeniu dwóch (więcej się nie da) maszyn za pomocą kabla zakończonego z obu stron wtyczką typu RS-232 (tzw. kabel NULL- modem) lub złączem Centronics. Rozwiązanie to ma jednak wadę – większość gier nie korzysta z niego, a inne (np. Quake) mają z tym kłopoty. Jest to jednak wyjście zdecydowanie najtańsze.



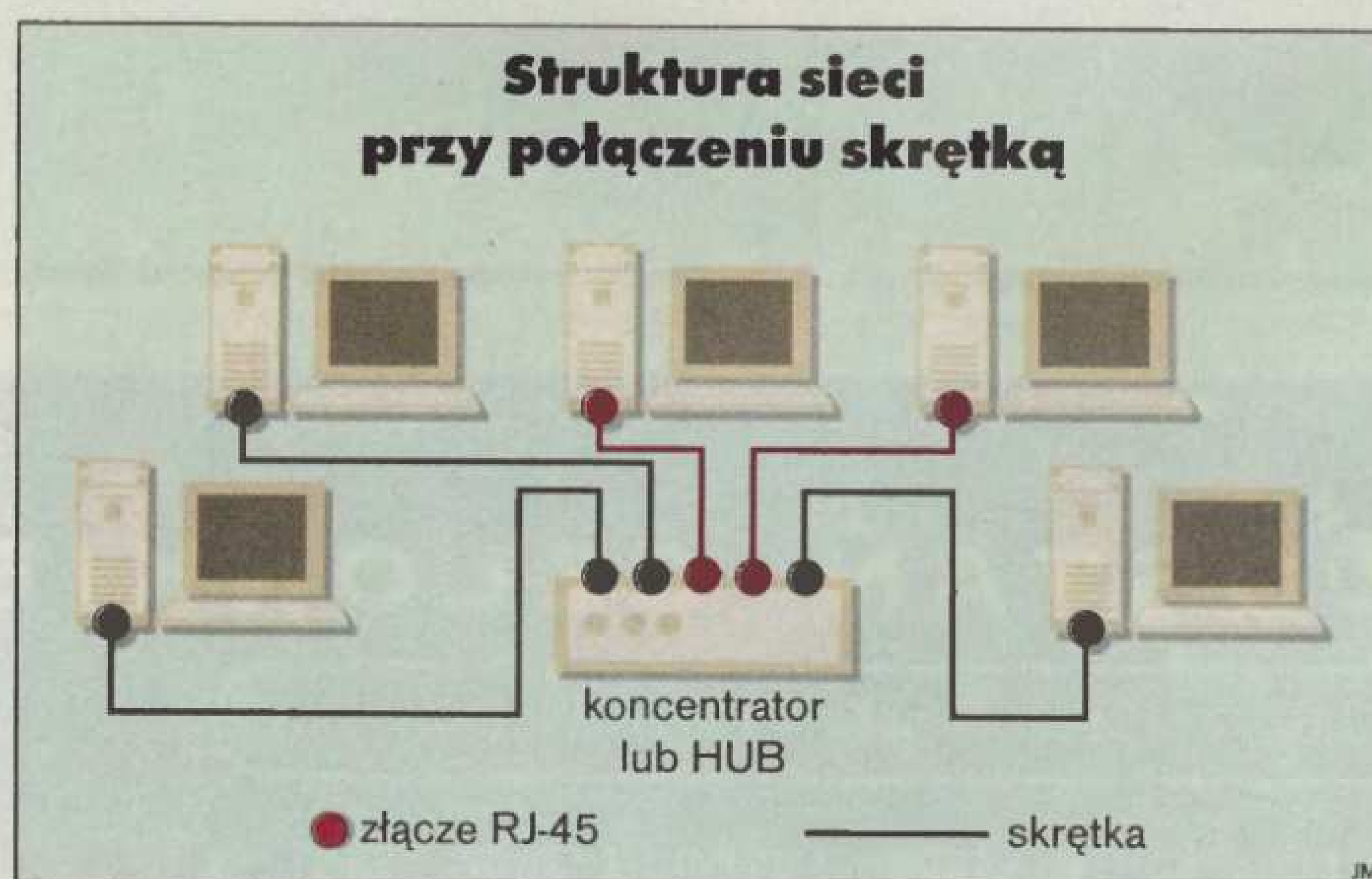
Rys. 1

Lepszym sposobem jest połączenie przez modem. Dzwonimy po prostu do znajomego i „niech zagrzmią działa". W ten sam sposób możemy się połączyć z serwerami internetowymi i zagrać z ludźmi z całego świata. Wadą tego rozwiązania jest jednak fakt, że po kilkunastu godzinach gry rachunek telefoniczny może stać się powodem wydziedziczenia, bankructwa lub, w najlepszym razie, poważnego ograniczenia wolności. Między innymi dlatego właśnie wymyślono karty sieciowe i sieci lokalne.

Karta sieciowa nie jest już drogim urządzeniem – ceny zaczynają się od 30 złotych. Ponieważ na rynku jest pod dostatkiem kart, niektórzy mogą mieć problemy z wyborem właściwej. Jednym z kryteriów podziału kart sieciowych jest szybkość transmisji. Są urządzenia, które potrafią przesłać 10 Mb/s (megabitów na sekundę, czyli ok. 1,25 MB/s) – większości normalnych użytkowników to wystarczy. Drugi typ to karty 100 Mb. Przydają się w dużych sieciach, z dużym przepływem danych. Nie są jednak niezbędne do gier, zaś zbudowanie opartych na nich sieci jest sporo droższe – co najmniej o kilkaset złotych.

W kartach sieciowych występują dwa rodzaje złącz: BNC (czyli „bencek") i RJ-45. BNC stosowane są w kablach koncentrycznych, mogących przesyłać dane z prędkością do 10 Mb/s (więcej się nie da ze względu na dość dużą pojemność jednostkową – każdy metr kabla zachowuje się jak kondensator, co uniemożliwia szybszą transmisję). Ponadto kabel taki nie może być dłuższy niż 180 metrów. Kolejną wadą kart BNC jest to, że wykorzystujące je sieć jest awaryjna, gdyż w przypadku uszkodzenia jednego przewodu unieruchomione są wszystkie korzystające z niego maszyny (tzw. segment sieci). Problem wydaje się błahy, gdy połączone są dwa lub trzy komputery. W przypadku 50 może się jednak okazać, że sieć częściej nie działa, niż działa. Niewątpliwą zaletą tego rodzaju połączenia jest prostota i dość niski koszt. Struktura sieci przy połączeniu kablem koncentrycznym przedstawiona została na rysunku 1.

Lepiej zastosować sieć opartą na skrętce. Jest to zakończony wtykami RJ-45 kabel, składający się z 8 żył splecionych ze sobą parami. Dzięki tej strukturze szybkość transmisji może osiągnąć 100 Mb/s. Niewątpliwą wadą sieci wykorzystującej skrętkę jest koszt, gdyż oprócz kart sieciowych i kabli, trzeba jeszcze kupić tzw. HUB (dla 4 komputerów – minimum ok. 120 zł, dla 16 – ok. 250 zł) lub koncentrator (ponad 800 zł). Różnica między urządzeniami



Rys. 2

Sami robimy okablowanie

Żeby zrobić koncentryk (tzn. założyć na niego końcówki BNC) kupujemy kabel (o długości nie przekraczającej 180 m) i dwa bencki, najlepiej takie, które dają się zamocować bez użycia zaciskarki (narzędzie to oznacza dodatkowy wydatek ok. 100 zł). Założyć bencki jest łatwo. Trzeba to jednak zrobić bardzo dokładnie.

Do założenia wtyków RJ-45 niezbędna jest zaciskarka (i trochę doświadczenia). Ze skrętki zdejmujemy kawałek izolacji (dokładnie tyle, ile trzeba, aby nałożyć odpowiednio wtyk), wkładamy żyłki do gniazdka i zaciskamy (całkiem niezłe ćwiczenie...). Nie trzeba zdejmować izolacji z żyłek przed zaciśnięciem. Pamiętajcie o dokładnym ustaleniu kolejności żył we wtyczce! Z drugiej strony kabla musi być taka sama.

Dość ważne jest ułożenie kabli. Ewentualne potknięcie o kabel może się skończyć wakacjami w gipsie, uszkodzeniem karty sieciowej albo (co jest bardzo częstym przypadkiem) uszkodzeniem kabla – czasami będzie działał, a czasami nie. Czeka nas wtedy wiele niezapomnianych przeżyć związanych z problemem: „Dlaczego znowu sieć padła?". Dlatego zachęcam do umocowania okablowania sieciowego w sposób, który zapobiegnie podobnym wypadkom.

W zasadzie lepiej jednak nie robić samodzielnie kabli... Gotowy koncentryk to wydatek rzędu kilku lub kilkunastu złotych (skrętka podobnie).

Przepis na sieć

Danie dla dwóch osób

Przepis 1
Składniki:
2* komputery (z kartami sieciowymi na pokładzie)
1* kabel koncentryczny z benckami na obu końcach
2* trójniki (T-connectory) - około 3-4 zł każdy
2* terminatory - po 5 zł

Bierzemy w jedną rękę komputer, w drugą trójnik i łączymy ze sobą (przez kartę sieciową). Bierzemy drugi komputer i drugi trójnik, i robimy to samo. Następnie dodajemy kabel, podłączając go do trójników. Czekamy chwilę i na brzydko wyglądające, niczym nie zakryte końcówki trójników zakładamy terminatory. I mieszamy...

Jeśli chodzi o hardware to już wszystko. Pozostało jeszcze skonfigurować system. Włączamy więc komputer, a po załadowaniu naszego ulubionego systemu Windows 98 (lub 95), wywołujemy Panel Sterowania->Sieci i dodajemy protokół zgodny z IPX/SPX. Jeśli uczynimy to na obu komputerach, istnieje niezerowe prawdopodobieństwo, że wszystko zadziała.

Przepis 2
Składniki:
2* komputery (również z kartami sieciowymi)
2* kable typu skrętka 5. kategorii z zaciskami RJ-45
1 HUB

Podłączamy HUB do prądu (z doświadczeń autora wynika, że nie jest to oczywiste posunięcie) i łączymy go kablami z komputerami (numer portu w HUB-ie nie ma znaczenia). Konfiguracja sieci taka sama jak w przepisie 1.

(Jeśli chcemy podłączyć więcej niż dwa komputery, wszystkie liczby oznaczone * należy odpowiednio zwiększyć).

Autor zdaje sobie sprawę, że najbardziej intuicyjnym sposobem zsieciowania dwóch komputerów wydaje się bezpośrednie połączenie ich kart sieciowych kablem koncentrycznym (bez niepotrzebnych wydatków na terminatory i trójniki), lecz nie jest to najlepsze rozwiązanie, bo... nie działa.

polega na tym, że HUB łączy tylko jedną parę maszyn i blokuje pozostałe porty, a koncentrator łączy jednocześnie kilka par. Z punktu widzenia małej sieci, HUB jest zupełnie zadowalającym rozwiązaniem.

Sieć ze skrętką ma strukturę gwiaździstą, tzn. każdy komputer jest podłączony oddzielnym kablem do wspólnego HUB-a. Zapewnia to działanie połączeń, nawet gdy inne odcinki zostaną uszkodzone.

Maksymalna długość pojedynczego kabla zależy od HUB-a i zwykle wynosi około 100 m. Struktura sieci opartej na skrętce ukazana jest na rysunku 2.

Skrętką można połączyć również dwa komputery bez użycia HUB-a czy koncentratora. Potrzebny jest do tego jednak specjalny kabel z przeplotem, tzn. kolejność żył z obu stron jest różna.

Problemy mogą wystąpić jedynie przy konfigurowaniu sieci, czyli przy instalacji i konfiguracji protokołów oraz usług. Typowym protokołem sieciowym (dla sieci lokalnych) jest IPX. Stosunkowo łatwo go instalować i ustawiać, korzysta z niego większość gier.

W dużych sieciach z serwerami używany jest protokół znany z Internetu, czyli TCP/IP. Jego konfiguracja może nastręczyć trochę kłopotów, więc najlepiej zwrócić się o pomoc do administratora sieci.

PiTER!

AOpen DVD-9632

AOpen

Czyta wszystko

AOpen DVD-9632 to w tej chwili najszybszy napęd DVD-ROM na rynku. Oparty na czytniku Pioneera (A03/103S), potrafi czytać krążki DVD z maksymalną prędkością 6× (do 8310 kB/s!), zaś płytki CD - 32× (do 4800 kB/s). Urządzenie pracuje w trybie Ultra DMA/33 i ma bufor 512 kB.

Na rynku pojawia się coraz więcej napędów DVD-ROM o sześciokrotnej prędkości, DVD-9632 byłby więc tylko jednym z wielu, gdyby nie kilka cech szczególnych. Po pierwsze, sposób ładowania płyty. Zamiast popularnej wysuwanej tacki, AOpen ma na przedniej ściance szczelinę, w którą wkłada się płytę - gdy znajdzie się dostatecznie głęboko, czytnik „zasysa" ją do środka.

Szczelinowy mechanizm ładowania płyty jest naprawdę świetny! Podczas trwających prawie miesiąc testów bardzo przyzwyczaiłem się do niego - nie trzeba wciskać klawisza „Eject" przed włożeniem kompaktu. Szczelina wyłożona jest od wewnątrz gąbką, co chroni napęd przed drobinkami kurzu (usuwane są z płyty podczas jej wkładania).



Po drugie, czytnik odczytał wszystkie płyty, jakie posiadam! Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że bez problemu czytał nowe krążki BTC (nie żółtawe, ale białe od góry), z którymi nie poradził sobie żaden napęd CD czy DVD! Produktowi AOpen nie sprawiało kłopotu odczytanie dość nietypowych krążków Verbatim (niebieskich od spodu), co nie udało się czytnikom DVD Toshiby.

AOpen to znakomity napęd do oglądania filmów z DVD. Czyta wszystkie płyty tego typu - jednostronne, jednowarstwowe (4,7 GB) i dwustronne, dwuwarstwowe (17 GB). Wystarczy odpowiedni program (np. PowerDVD) i już możemy skoczyć do wypożyczalni po film na DVD.

W zasadzie jedyna wada DVD-9632 to brak cyfrowego wyjścia audio (S/PDIF) - w to 2-igłowe złącze wyposażony jest każdy napęd CD i DVD. Na szczęście większość z Was korzysta pewnie z łącza analogowego, więc nie będzie problemu.

PiŁA

Cena (z VAT): 606 zł.

Do testów dostarczyła firma California Computer Company, 02-285 Warszawa, ul. Szyszkowa 20, telefon (022) 6680200, faks 6680240, e-mail: ccc@california.pl, http://www.california.pl.

implementowany. Jeśli ktoś mimo wszystko chce spróbować, podaję, jak zmierzyć liczbę fps. W konsoli (~) wpisujemy kolejno: cg_drawfps 1, timedemo 1, demo q3test1 (lub q3test2). Przez pierwszą minutę komputer nie będzie dawał znaku życia, ale tym się nie przejmujcie.

• Posiadacze Voodoo Graphics, Voodoo Rush czy Voodoo² w ustawieniach Q3A Test powinni wybrać „Voodoo OpenGL" jako renderer grafiki, a właściciele Voodoo3 czy Banshee muszą wybrać „Default OpenGL"!

Emulator Glide dla RIVY TNT

Creative jak zwykle dba o swoich klientów - nabywców karty Graphics Blaster RIVA TNT. Najpierw wydano patch z cieniami wolumetrycznymi (korzystającymi z bufora szablonowego) do Unreala, a teraz najnowsze sterowniki karty emulują Glide!!! Dzięki temu na Graphics Blasterze można uruchomić większość gier, które dotychczas działały wyłącznie na Voodoo! Niestety, sterowniki nie współpracują z kartami TNT innych producentów...

ABIT i Whitney

ABIT rozpoczął produkcję swej pierwszej płyty opartej na najnowszym chipsecie Intela - 810 (Whitney). WX6 będzie wspierać magistrale główne 66 i 100 MHz oraz tryb Ultra DMA/33 i 66 dla twardych dysków. Płyta ma być wyposażona w dwie podstawki pod moduły DIMM (maksymalnie 512 MB pamięci), zintegrowany układ graficzny (w chipsecie), 4 MB SDRAM pamięci dla grafiki, wbudowany procesor Vortex (A3D) oraz pięć slotów PCI i jeden AMR (ani jednego ISA!).

Live!Ware 2.0

Creative Labs opublikował uaktualnienie Live!Ware 2.0 dla kart SB Live!, co oznacza: rozszerzenie programowej polifonii do 1024 głosów :-D, kolejne ustawienia środowiskowe, ale także (wreszcie!) filtry HRTF dla słuchawek oraz dwóch i czterech głośników! Według Creative, Live! będzie teraz w stanie zasymulować dźwięk dochodzący z góry i z dołu. Ponadto Live!Ware 2.0 umożliwia karcie Live! symulację odbić i pochłaniania dźwięku, jednak podobno bardzo ograniczoną. Na lato Creative zapowiada kolejny update - 3.0.

Wieści zebrał

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Okulary migawkowe APEC VR97

Głęboki kineskop

Okulary migawkowe z wyglądu przypominają zwykłe okulary, są tylko trochę masywniejsze i połączone z komputerem za pomocą kabelka. Zamiast szkieł mają dwa ekrany LCD: jeden dla lewego,



drugi dla prawego oka. Zasada działania jest prosta. Okulary najpierw polaryzują lewy ekran, który robi się ciemny – na świat patrzymy tylko prawym okiem. Komputer, zsynchronizowany z okularami, pokazuje na ekranie monitora obraz przeznaczony dla prawego oka. Po chwili okulary zasłaniają prawe oko, a odsłaniają lewe. Komputer zmienia obraz na troszkę inny, przeznaczony dla drugiego oka.

Zmiany te następują do 120 razy na sekundę – tak szybko, że nie jesteśmy w stanie ich zaobserwować. Nasz mózg odbiera odmienne informacje dla oka lewego i prawego, „skleja je" i interpretuje jako prawdziwy, przestrzenny obraz! Gdy patrzymy na ekran przez okulary migawkowe, wydaje nam się, że jest wklęsły. Monitor staje się niejako oknem na inny świat!

VR97 to okulary migawkowe firmy APEC (Artificial Parallax Electronics Corporation). Z wyglądu przypominają okulary 3D-MAX (testowane w Gamblerze 9/97), jednak aby przyłączyć je do komputera nie trzeba instalować żadnej karty (jak w przypadku 3D-MAX), tylko zewnętrzny adapter (białe pudełko wielkości paczki papierosów), który umieszcza się między kartą graficzną a monitorem.

Instalacja okularów jest banalnie prosta: wystarczy odpowiednio podłączyć specjalny, 3-końcówkowy kabel. Jedną z końcówek wtyka się w kartę graficzną, do drugiej podpina monitor, a do trzeciej – adapter, do którego należy podłączyć zasilacz (jest w komplecie) i same okulary (można 2 pary jednocześnie).

Trudności zaczynają się dopiero przy instalacji dołączonego oprogramowania. Moje okulary nie chciały współpracować z kartą z układem TNT2, zainstalowaną w komputerze. W dokumentacji znalazłem listę „kompatybilnych adapterów": ViRGE, Trio64, Mach64 – żadnych nowych pozycji jak RIVA 128/TNT czy Savage.



Zainstalowałem więc wyciągniętą z lamusa, przedpotopową kartę PCI z układem ATI Mach64 i 1 MB pamięci. Niestety, także ten akcelerator nie rozwiązał problemu. Oprogramowanie uparcie twierdziło: „Unknown VGA manufacturer". Okulary zadziałały dopiero, gdy zainstalowałem kartę z układem CL-5465 (Laguna3D). Program sterujący, VRTool, ruszył i pozwolił mi wybrać częstotliwość odświeżania.

Działanie okularów VR97 opiera się na przeplocie. Częstotliwość odświeżania ekranu ustawiana jest w przedziale 43–60 Hz z przeplotem (86–120 Hz efektywnie), zatem monitor rysuje na przemian linie parzyste i nieparzyste. Jeśli linie parzyste zawierają obraz przeznaczony dla lewego oka, a nieparzyste – dla prawego, można w prosty sposób uzyskać obraz trójwymiarowy.

Do okularów dołączony jest krążek z oprogramowaniem oraz przykładowymi trójwymiarowymi zdjęciami. Są to zwykłe pliki BMP, linie parzyste przeznaczone są dla jednego oka, a nieparzyste – dla drugiego.

Okulary VR97 można nabyć w specjalnym zestawie Virtual Visor, który zawiera krążek z demkami gier Descent II, Fatal Racing i Slipstream 5000. Niestety, żadna gra nie chciała ruszyć na moich kartach graficznych – każda wymagała starego Trio64 lub ViRGE.

Problem zgodności gry i okularów rozwiązuje urządzenie o nazwie IT-338 Dr. 3-D. Jest to małe pudełko podłączane jako przejściówka między monitorem a kartą graficzną. Do pudełka podpina się okulary migawkowe: pasują i VR97, i np. 3D-MAX. Oczywiście Dr. 3-D nie wymaga już adaptera z zestawu VR97 – wystarczą same okulary. Nie trzeba też instalować żadnych sterowników.

Dr. 3-D dokonuje sztucznej separacji obrazu dla lewego i prawego oka. Dzięki temu każdą grę przerabia na przestrzenną i działa z każdą kartą graficzną! Bez problemu podłączyłem okulary do TNT2 i uruchomiłem Quake'a II w trybie OpenGL. Niestety, sztuczne „przerabianie" obrazu dla okularów migawkowych nie dało tak dobrych efektów jak w przypadku gier specjalnie w tym celu przygotowanych, choć dodało trochę głębi.



Przykładowe zdjęcie 3D. Oglądane przez okulary migawkowe staje się naprawdę trójwymiarowe!

Oba zestawy, chociaż wciąż niedoskonałe, będą jednak budzić zainteresowanie ze względu na dość przystępną cenę (pod tym względem biją na głowę hełmy VR). Gracze o dużych wymaganiach muszą poczekać na lepsze urządzenia, które prawdopodobnie pojawią się w niedalekiej przyszłości.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Ceny brutto: VR97 – 415 zł, Virtual Visor – 440 zł, IT-338 Dr. 3-D – 270 zł.

Do testów dostarczyła firma **WITEX**, 85-011 Bydgoszcz, ul. Śniadeckich 28/8, tel. (0-52) 345 62 14. Http://www.witexvision. com.pl, e-mail: witex@hmr.pl.

Kierownice z rodziny Destiny

Przeznaczenie graczy?

Destiny Force Feedback Steering Wheel i Destiny Ultimate PC Steering Wheel to kierownice firmy Leda Media Products. Pierwsza jest modelem bardziej zaawansowanym, wyposażonym w siłowniki potęgujące wrażenia organoleptyczne graczy. Druga to po prostu zwykła kierownica z pedałami. Obie należą do rodziny Destiny.

Ze zrozumiałych względów w pierwszej kolejności testowałem droższy model. Wygląd ma dość ciekawy, ale gdy podłączyłem go do PC spotkała mnie przykra niespodzianka. Urządzenie korzysta bowiem z małego portu COM, co dla niektórych użytkowników (w tym również dla mnie) oznacza konieczność podpięcia myszy pod inny port i użycia przejściówki.

Po zainstalowaniu sterowników dostarczonych razem z kierownicą można zacząć zabawę. W pudełku znajdują się dwie gry w pełnych wersjach: Need For Speed III i Andretti Racing – obie korzystają z technologii force feedback.

Doznania wstrząsowe oferowywane przez kierownicę są dość przyjemne i trzeba przyznać, że jakością nie odbiegają od generowanych przez produkty konkurencyjne. W produkcie firmy Leda zastosowano jednak dość dziwne rozwiązanie, które może czasem zdenerwować użytkownika. Otóż na wewnętrznej stronie koła umieszczono trzy diody (na górze, po lewej i po prawej), zaś po drugiej stronie – elementy światłoczułe. Jeśli zasłaniamy palcem którąś diodę, force feedback działa, jeżeli tego nie robimy, zostaje wyłączony. Denerwuje to zwłaszcza na ciasnych zakrętach, gdy trzeba zmienić chwyt koła. W momencie największego oporu siłowniki przestają działać i lądujemy w rowie. Musiałem zakleić jedną diodę plastrem i wtedy moje kłopoty się skończyły. Za takie pieniądze oczekiwałbym produktu, którego nie trzeba ulepszać prowizorkami!

Koło kierownicy jest zbyt cienkie, a materiał, z jakiego zostało wykonane, wywołuje szybkie pocenie się rąk. Jeśli ktoś ma na podłodze gołe klepki nie przykryte dywanem, to przy mocniejszym nacisku pedały zaczną się odsuwać i co jakiś czas będzie musiał je nogami przyciągać do siebie.



Destiny Force Feedback Steering Wheel – nie pozbawiona wad kierownica kosztuje tyle, co urządzenia Microsoftu czy Logitecha.

Kierownicę przymocowuje się do stołu za pomocą przyssawek lub dwóch ścisków zakładanych od przodu na blat biurka – to jedyne słuszne rozwiązanie. Wszystkie przyciski na kierownicy są łatwo dostępne i można je konfigurować według potrzeb. Ludzie z mniejszymi dłońmi mogą mieć kłopot z dosięgnięciem sterownika krzyżowego, umieszczonego zbyt blisko środka kierownicy. Swoją drogą – ani razu mi się nie przydał.

Przejdźmy do omówienia modelu tańszego. Wygląda tak samo, wyróżnia się tylko innym kolorem środka kierownicy oraz brakiem napisu z przodu. Do blatu można go przymocować tylko za pomocą marnych przyssawek. Ponieważ urządzenie korzysta z mocnej sprężyny kontrolującej odbicie, przy gwałtownych manewrach może się przesuwać. Samo podłączenie nie sprawia szczególnych kłopotów, bo produkt komunikuje się z komputerem za pomocą Game Portu.



Destiny Ultimate PC Steering Wheel wygląda niemal identycznie jak „starszy brat", nie ma tylko force feedbacku.

Problemem był jedynie trochę dziwny proces instalacji. Kierownica nie ma dedykowanych sterowników, trzeba więc korzystać z tych standardowych, dostępnych w Windows. Przez kilka minut męczyłem się z dobraniem odpowiedniego sterownika. Skończyło się tym, że kierownica została zainstalowana jako niestandardowy kontroler gier.

Destiny Ultimate PC Steering Wheel ma te same wady, co jej droższa siostra, odniosłem jednak wrażenie, że gdyby mocniej trzymała się stołu, byłaby od niej bardziej precyzyjna.

Firma LMP zaczyna zdobywać rynek, jej produkty powinny być więc tańsze od kierownic konkurencji. Za 699 zł, bo tyle kosztuje model Force Feedback Steering Wheel, można kupić kierownicę Microsoftu lub Logitecha – produkty nie obarczone tyloma wadami. Jeśli ktoś ma dużo pieniędzy, dywan na podłodze, taśmę izolacyjną i trochę mocnego kleju (a niektórzy jeszcze przejściówkę do portu COM), może wybrać którąś z tych kierownic. Innym polecam raczej produkty bardziej znanych firm.

Zulu

Dystrybucja w Polsce: **Manta**, ul. Niemcewicza 7/9, lok. 2, 02-022 Warszawa, tel. (0-22) 658 09 50, email: manta@gromit.pmc.com.pl

Ceny (z VAT): Destiny Force Feedback Steering Wheel – 699 zł; Destiny Ultimate PC Steering Wheel – 299 zł.

Online

ZałogaG to pierwsze polskie, profesjonalnie wykonane, internetowe czasopismo poświęcone grom komputerowym. Magazyn przygotowywany jest w postaci plików HTML i rozsyłany za darmo przez e-mail. Na stronie Załogi znajdziecie formularz prenumeraty, spis treści najnowszego numeru, archiwum z poprzednimi wydaniami oraz informacje o redakcji (patrz także krążek 6a/99 Gamblera).

http://www.zalogag.zone.pl

• • •

Jednym z najpopularniejszych seriali SF wszech czasów jest Star Trek. Jeśli chcielibyście dowiedzieć się ciekawych rzeczy o grach i programach stworzonych na jego podstawie, zapraszamy na stronę poświęconą właśnie Gwiezdnej Wędrówce. Znajdziecie tam recenzje, obrazki, filmy, porady, demka i patche do wszystkiego, co kiedykolwiek powstało na komputer, a miało związek z ST.

http://www.albedo.com.pl/startrek

• • •

Wielbiciele gier Commandos: Behind Enemy Lines oraz C: Beyond the Call of Duty powinni zajrzeć do Bazy Komandosów. Umieszczono tam wiele informacji na temat tych gier, sporo screenów, patche, cheaty oraz forum wymiany wrażeń z innymi graczami. Baza Komandosów znajduje się pod adresem

http://commandos.strefa.com

• • •

Poszukujący nowinek z rynku elektronicznej rozrywki powinni zobaczyć stronę Games.pl. Można tam (poza nowościami) znaleźć recenzje, porady dla graczy potrzebujących pomocy, dokładne opisy gier oraz testy najnowszego hardware'u.

http://www.games.pl

• • •

Miłośników gier role–playing (zarówno w wydaniu tradycyjnym, jak i wirtualnym) z pewnością ucieszy strona, na której znajdą opisy światów Advanced Dungeons & Dragons, The Call of Cthulu oraz Aphalon. Ponadto dowiedzą się, gdzie i kiedy odbywają się sesje RPG na IRC-u. W serwisie znajdują się także recenzje gier komputerowych oraz kącik „Prasa, Książka & Stuff", z ciekawymi recenzjami i opowiadaniami.

http://www.free.com.pl/exerion

• • •

Miłośnicy wirtualnej piłki nożnej powinni zapoznać się ze stroną Championship Managera, na

Netykieta

Czyli jak się zachowywać w Internecie

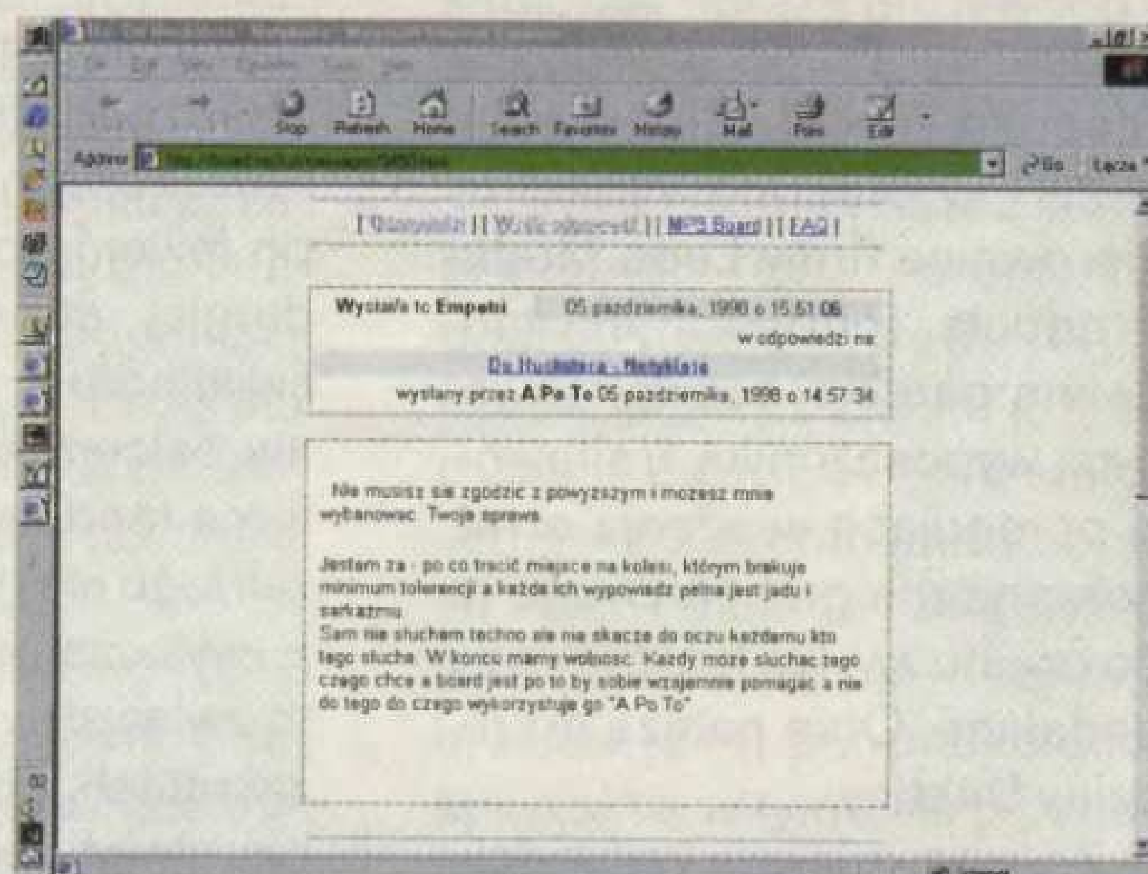
Dawniej dostęp do Internetu traktowany był jako przywilej, a nowi użytkownicy nieśmiało wchodzili w ten tajemniczy świat, na ogół „prowadzeni za rękę" przez znajomych. Od nich uczyli się, jak korzystać z Sieci oraz co wolno, a czego nie wolno robić. Przestrzegali specjalnych zasad zachowania, internetowej etykiety, która z czasem nazwana została Netykietą. Dziś nowi użytkownicy często nawet nie wiedzą, że coś takiego istnieje.

Kilka rad

Po pierwsze: w Internecie zawsze używajmy eleganckiego języka. Niezależnie od tego, z kim się komunikujemy, musimy zachować chociaż minimum szacunku – takie jest najważniejsze prawo Sieci.

Bardzo ważne jest „właściwe" odpisywanie na maile. Główne zasady, których warto się trzymać, to:

- NIE powinno się cytować całości listu, lecz tylko te fragmenty, które komentujemy.
- NIE należy zmieniać treści cytatu. Poprawiać można tylko literówki i to wtedy, gdy mamy pewność, że błąd nie został popełniony celowo.
- NIE jest mile widziane wysyłanie plików e-mailem, chyba że umówiliśmy się z kimś, że właśnie tą drogą coś mu dostarczymy.
- NIE powinno się zbyt często używać dużych liter. Słowa napisane DUŻYMI literami oznaczają, że zostałyby wypowiedziane podniesionym głosem. Osoby nagminnie używające Caps-



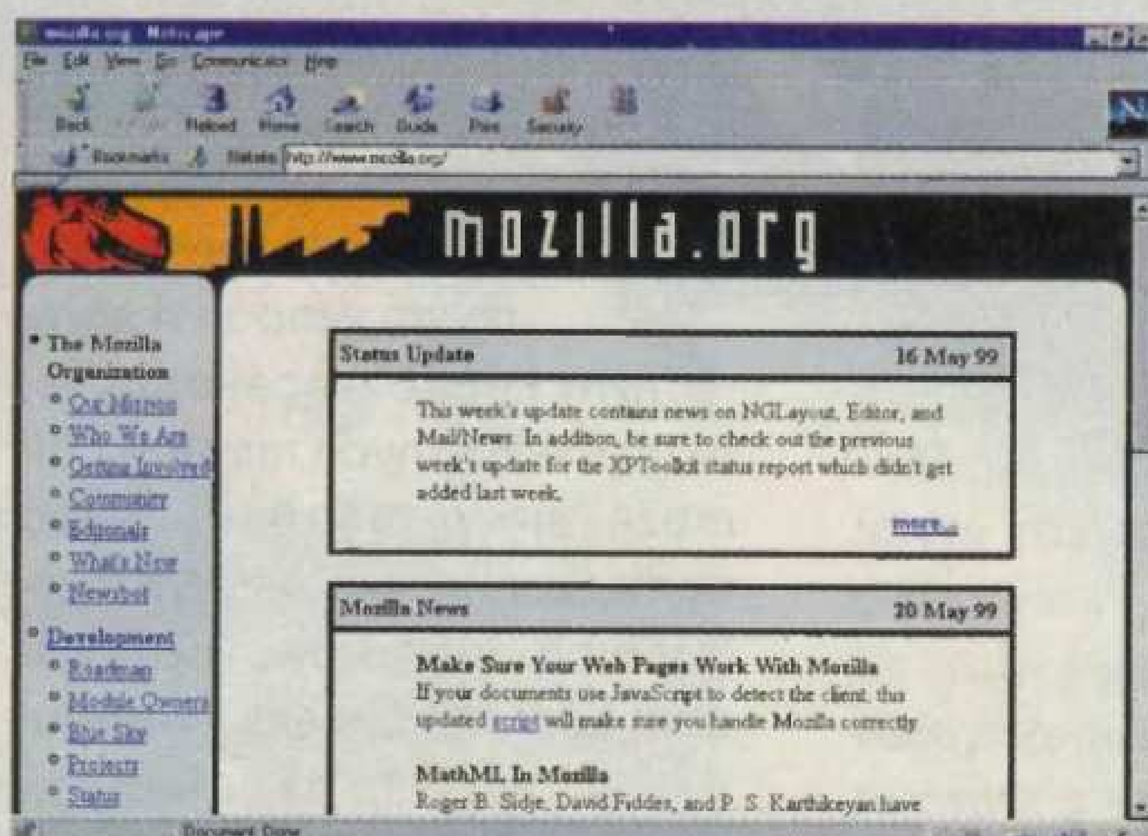
Za naruszenie Netykiety administratorzy mogą karać nawet „banem", czyli zablokowaniem dostępu do listy dyskusyjnej lub serwera IRC.

Przeglądarki pi

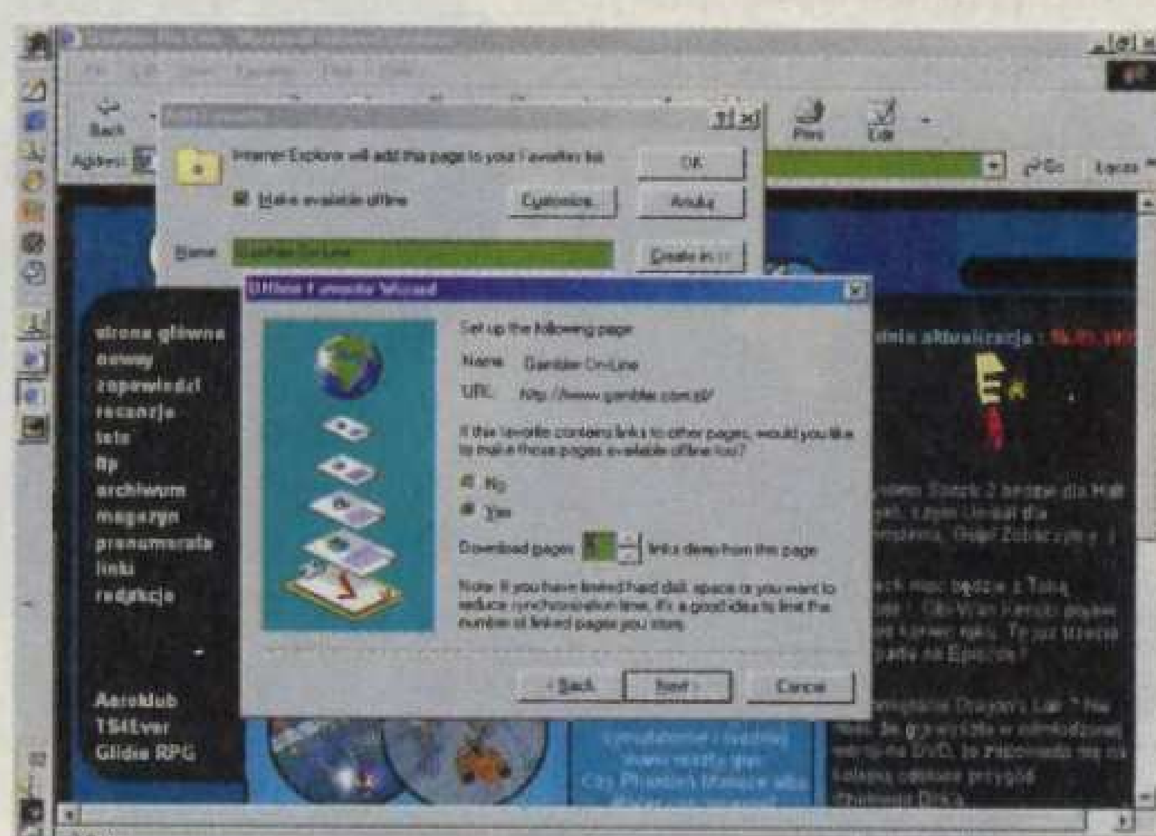
Jedyne liczące się przeglądarki dla Windows to **Netscape Navigator** i **Microsoft Internet Explorer**. Mówi się, że jedna i druga ma taką samą liczbę zwolenników, ale badania przeprowadzane na wielu stronach WWW sugerują, że internautów używających MSIE jest więcej. Widać to zwłaszcza w Polsce, np. statystyki serwisu Gambler On-Line pokazują, że aż 78% odwiedzających korzysta z przeglądarki Microsoftu!

Właśnie rozpoczyna się piąta runda batalii między firmą Billa Gatesa a Netscape. Obecnie, to znaczy w chwili powstawania tego artykułu, sytuacja wygląda w miarę ciekawie, ponieważ Internet Explorer 5.0 wydano jakiś czas temu, natomiast o piątej wersji Netscape'a możemy na razie tylko poczytać, ewentualnie poznać fragmenty jej kodu źródłowego.

Najnowsza wersja MSIE przynosi wiele innowacji. Nie są to tylko zmiany kosmetyczne. Jedna z najbardziej przydatnych to możliwość zapisywania na dysku interesującej nas strony razem z grafiką i wszystkimi apletami i skryptami Javy. Gdy dodajemy strony do „Ulubionych", możemy zaznaczyć opcję „Make available online", co sprawi, że na nasz dysk trafi nie tylko strona, którą właśnie oglądamy, ale również te pliki, do których odwołują się linki na niej. Podczas dodawania za-



Netscape 5.0 jest projektem „ogólnointernetowym". Prace nad nową przeglądarką koordynowane są przez stronę www.mozilla.org.



Internet Explorer 5.0 umożliwia ściągnięcie nie tylko strony zaznaczonej jako „Ulubiona", ale także innych, do których linki można na niej znaleźć.

Locka („krzyczące") irytują większość internautów.

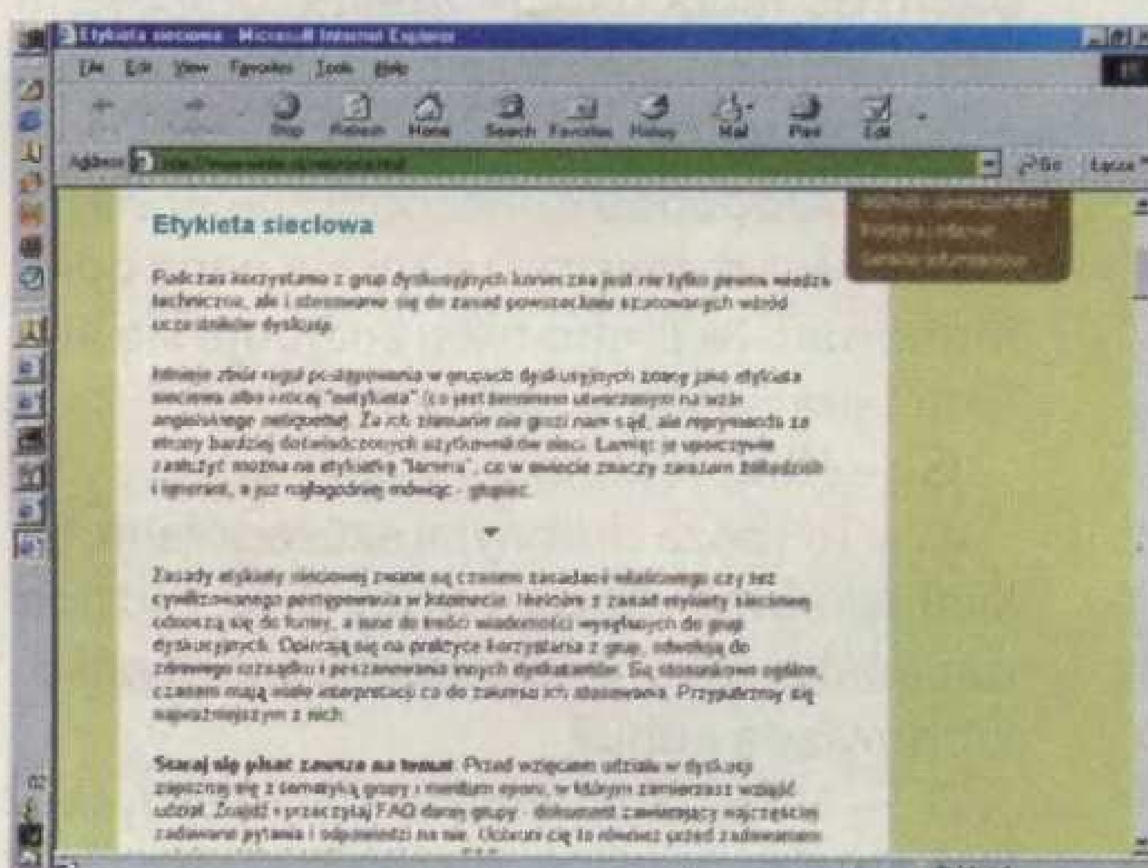
Netykieta a grupy „newsowe" i listy dyskusyjne

Netykieta zawiera też reguły dla korespondencji „masowej", czyli dostępnej wielu użytkownikom (np. listy dyskusyjne i grupy „newsowe"). Oto podstawowe zasady:

- Gdy piszemy list, który ma trafić do dużej liczby czytelników, starajmy się skupić na temacie – nie wszystkich interesują nasze dygresje.
- NIE powinno się cytować sygnatury swojego przedmówcy. Sygnatura to podpis zawierający najważniejsze dane osoby wysyłającej list. Sygnatura nie powinna być duża: od 3 do 4 linijek tekstu najzupełniej wystarczy. Można w niej podać swój adres (adresy) e-mail, ICQ UIN oraz adres swojej strony WWW. Niektórzy na końcu sygnatury zamieszczają krótką sentencję, coś w rodzaju życiowego motto.
- NIE cytujmy prywatnych listów na grupach czy listach dyskusyjnych. Jest to w najwyższym stopniu naganne!
- Czytajmy FAQ (Frequenty Asked Questions – czyli informacje na dany temat zebrane w postaci odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania) listy/grupy, do której się zapisujemy! Uchroni to nas przed zadawaniem pytań, które doświadczonych użytkowników doprowadzają do białej gorączki.
- NIE „spamujmy". Spam, to najogólniej – każda informacja, która nie interesuje adresata. Spamu nie wolno wysyłać do poszczególnych internautów, a w szczególności – do list dyskusyjnych. Do spamu zaliczają się wszelkiego rodzaju reklamy, manifesty polityczne i religijne. Wysyłanie spamu jest karygodnym naruszeniem Netykiety.

Przestrzeganie kodeksu ułatwi życie i Wam, i innym użytkownikom Sieci. A o to przecież chodzi.

Aragorn



Netykietę w wersji elektronicznej znaleźć można w wielu miejscach w Internecie, np. wersję polskojęzyczną pod adresem: http://www.winter.pl/netykieta.

ątej generacji

pamiętywany jest również stan poszczególnych ramek, co pozwala na „zbookmarkowanie" konkretnej informacji lub części strony.

Na stronach ze skryptami Java często pojawiały się błędy. W IE5 zamiast tajemniczego komunikatu o błędzie dostajemy dokładny jego opis oraz wskazanie, co go spowodowało. Poprawiono również obsługę cache'u. Nowy IE, w odróżnieniu od poprzednich wersji, ściąga nowe wersje plików, kierując się nagłówkami HTTP – to nie tylko przyspieszy ładowanie stron, ale powinno też zmniejszyć ruch w Sieci.

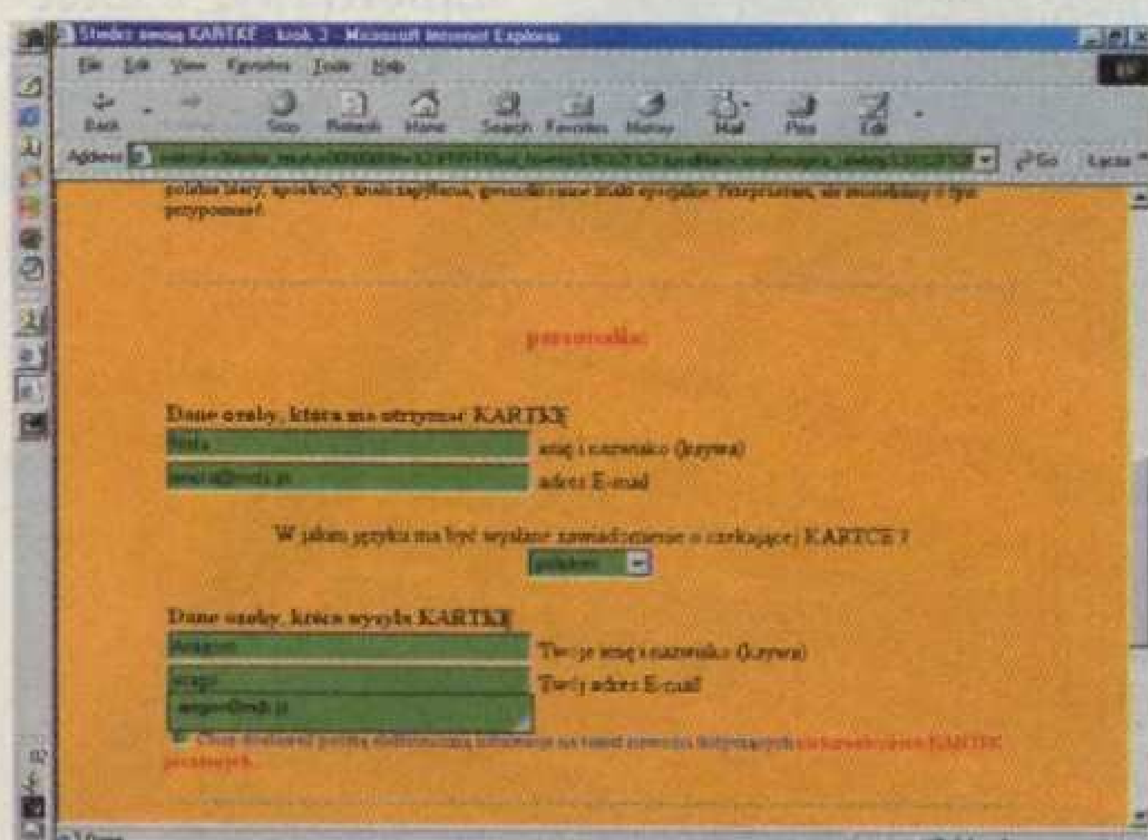
Zmian kosmetycznych także jest sporo. Możemy na przykład dowolnie konfigurować pasek narzędziowy, a odnośniki znajdujące się na pasku łącza oglądać jako krótką listę. IE5 zapamiętuje również informacje, które wpisaliśmy w formularzach na stronach WWW i gdy następnym razem zaczniemy wypełniać ten sam formularz, usłużnie je wstawi.

Projekt Mozilla, którego owocem ma być piąte dziecko z serii Netscape Navigator, prowadzony jest nietypowo. Firma Netscape ogłosiła, że w przeglądarce mogą się znaleźć fragmenty kodu, napisane przez programistów z całego świata. Na razie nie mamy jeszcze wielu informacji – wersję beta nowej przeglądarki zapowiedziano na koniec czerwca. Znamy już jednak kilka szczegółów.

Jedną z najciekawszych nowości jest funkcja „silent download", która miałaby odpowiadać za ściąganie dużych plików z Sieci w momencie, gdy użytkownik nie używa łącza. Inną zaletą NN 5.0 ma być ElectricalFire – engine przyspieszający wykonywanie skryptów i apletów Javy. Nowy Netscape ma również sam się konfigurować i dostosowywać do możliwości danego systemu.

Wyścig producentów trwa. Werdykt, która przeglądarka jest lepsza, będzie można wydać dopiero po ukazaniu się Netscape'a 5.0, a więc prawdopodobnie jesienią.

Aragorn



IE5 pomoże nam w wypełnianiu formularzy na stronach WWW, pokazując to, co ostatnio wpisaliśmy do formularza.

której jest właściwie wszystko, co może się przydać. Znajdują się tam informacje o pracach nad kolejnymi wersjami CM oraz porady dotyczące wyboru składu i taktyki oraz kupowania nowych zawodników. W serwisie przeczytać można również opowiadania nadsyłane przez innych graczy.

http://www.cm.zone.pl

• • •

W wyborze nowego sprzętu do naszego komputera na pewno pomoże strona poświęcona benchmarkom. Można na niej znaleźć informacje o większości kart i akceleratorów graficznych, które w tej chwili znajdują się na rynku. Ponadto porady, jak instalować nowy sprzęt i rozwiązywać problemy związane jego eksploatacją.

http://www.benchmark.ceti.com.pl

• • •

Diablo doczekało się już niejednej strony. Jeśli jeszcze nie odwiedziliście żadnej, zajrzyjcie do Tawerny Diablo. Znajdziecie tam wiele informacji o pierwszym Diablo, zapowiedzi drugiej części oraz poradnik dla rozpoczynających grę w Battle.net.

http://www.strefa.com/tawerna

• • •

Pierwsza w Polsce elektroniczna biblioteka już funkcjonuje. Na razie nie ma zbyt wielu pozycji (około 150), ale liczba ta stale rośnie. Wszystkie dzieła zapisane są w plikach tekstowych, więc z przeczytaniem ich nikt nie powinien mieć problemów. Jeśli więc nie chce Wam się biegać po książkę do publicznej biblioteki – skorzystajcie z elektronicznej. Znajdziecie ją pod adresem

http://biblioteka.sieciowa.to.jest.to

• • •

Miłośnik brydża nie znajdzie w polskim Internecie zbyt wielu regularnie aktualizowanych stron. Wśród chlubnych wyjątków najlepszy jest Serwis Brydżowy „Pawelek Bridge". Można w nim znaleźć mnóstwo cennych i ciekawych informacji zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych graczy. Tych pierwszych ucieszy samouczek gry w brydża i kilka opisów systemów licytacyjnych. Atrakcją dla drugich będzie m.in. „Virtualny Sędzia" – strona, na której zgłoszone przez internautów problemy rozstrzygają znani sędziowie: Sławomir Latała i Jan Romański.

http://brydz.to.jest.to

Wieści zebrał

Aragorn (aragorn@gambler.com.pl)

Agencja

Aaaaaa!!!! [sniff] już nie mogę [chlip], muszę się komuś zwierzyć:

Tak się składa, że w godzinach „roboczych" (czyli od 9 rano do 6 po południu) wynajmuję telefon agencji... nieruchomości. Ma to swoje wady i zalety. Te drugie są oczywiste, natomiast te pierwsze są bardzo dokuczliwe.

Zacznijmy jednak od początku: agencja nieruchomości utrzymuje się z czystej spekulacji, pasożytując na klientach. Każdy, kto ma choć trochę oleju w głowie i jest odrobinę obrotny, nie będzie kupował lub sprzedawał mieszkania za pośrednictwem agencji, ponieważ dobrze wie, że bezpośrednia transakcja jest dużo korzystniejsza. Ale w agencji też siedzą starzy wyjadacze, którzy nie dadzą się tak łatwo odepchnąć od koryta. Symulują więc osobę prywatną, dając ogłoszenia w prasie, nie wspominające nic o agencji, a tym samym o godzinach jej działania. I tu jest pies pogrzebany. Przytłaczająca większość telefonów, które odbieram w swoich, ustawowo zagwarantowanych godzinach, jest do agencji. Szlag mnie trafia. W zależności od humoru, mogę być w miarę miły dla pierwszych 10, 5 lub 3 osób, ale że przeważnie...

[przepraszam, właśnie telefon... Serio! Taaaa... „czy ogłoszenie aktualne?"]

...przeważnie jest ich ok. 30–50, w zależności od sezonu (np. ostatnio hitem są kawalerki – można się powiesić), nastrój pogarsza mi się więc bardzo szybko. A do tego, jeśli robię akurat coś ważnego (siedzę na kiblu, czytam książkę, rozmawiam przez telefon na drugiej linii) i co dwie minuty jakiś buc mi przerywa, przestaję nad sobą panować. Rano szczuję ich modemem, ale wieczorem odbieram. Dobrze jeszcze, jeżeli IQ dzwoniącego przekracza poziom kretyna, rozmowa kończy się wtedy dość szybko. Niestety, przeważnie jest inaczej.

Wersja I (Jestem rześki i w dobrym humorze. Życie jest piękne).

[dzwonek] Brrrr-RliiiiiNG

JA: – Halo?

GŁOS [na 90% emerytka]: – Halooo? Ja w sprawie tej kawalerki.

J.: – Proszę dzwonić w dni powszednie, w godzinach tych i tych.

G.: – Och... Ale niech mi pan tylko powie, na którym piętrze! Mam żylaki...

J. [może nie zrozumiała?]: – Bardzo mi przykro. Proszę dzwonić od poniedziałku do piątku, przed południem.

G.: – Tak, tak... Proszę mi tylko powiedzieć, czy kuchenka jest oddzielnie?

J. [nerwowo miętoszę kabel]: – Niestety, nie mogę pani pomóc. Ja nie mam nic wspólnego z osobą sprzedającą to mieszkanie. Proszę dzwonić...

G.: – Przecież ja nie głucha! Ale czy...

J.: – Spier*! [click]

Wersja II (Pośrednia. Jestem po małym flakoniku neospasminy).

G.: – Dzień dobry, czy to agencja? [domyślny jakiś...]

J.: – Nie. Agencja pracuje w tych i tych godzinach.

G.: – Aaaaa... to pan jest z ochrony? Wy ochroniarze to macie dobrze, sam mam szwagra ochroniarza w „Lumpexie", to wiem, co to znaczy. Niech pan sobie wyobrazi...

J.: – [click]

Wersja III (najczęstsza)

G.: – Dżbry. Ja w sprawie ogł...

J.: – [click]

Wersja IV (Skrajne wyczerpanie nerwowe).

G.: – Ja w sprawie mieszkania na Kabatach.

J.: – Tak, tak! Sprawa aktualna!

G. [ekstaza]: – Doskonale. Jestem zainteresowany. Jaka jest konkretnie cena?

J.: – Tak się składa, że wyjeżdżam na 15 lat na placówkę do RPA i muszę natychmiast sprzedać mieszkanie. Cena została obniżona o 38,9%.

G. [orgazm]: – To cudownie. Jakby pan czegoś tam potrzebował... Ale proszę o szczegóły. W jakim stanie jest lokal?

J.: – W doskonałym. Jedynymi mankamentami są: przeciekający sufit i nieszczelna kanalizacja.

G.: – Errrr...

J.: – Będę z panem szczery – oprócz tego jest grzyb w sypialni (ale odmiana mało toksyczna).

G.: – Huh?

J.: – Poza tym w salonie jest przykry zapach, bo moja babcia zmarła, gdy byłem na dwumiesięcznym urlopie. Nie dało się niczym wywabić...

G.: – Ooooooo?

J.: – Muszę jeszcze uczciwie pana poinformować, że piętro niżej znajduje się stolarnia pracująca w nocy.

G.: – Khhh... khhh...

J.: – To (poza drobnymi szczegółami, takimi jak: brak prądu i wody oraz rodzina rumuńska jako sublokatorzy) wszystko. Odpowiada panu?

G.: – Noo... Zastanowię się. Przedyskutuję z rodziną...

J.: – Świetnie. Gdyby pan się zdecydował, proszę o szybki kontakt. Moje nazwisko Stefan Goldberg. [click] [wyjęcie wtyczki ze ściany]

To są jeszcze dość łagodne przypadki. Czasami trafi się taki model, że to się w pale nie mieści! Muszę sobie zainstalować sekretarkę: „Jeżeli dzwonisz do M.B., to wykręć numer xxxxxxx, jeżeli zaś dzwonisz w sprawie mieszkania, to spier*!".

Papa Corleone

PS Czego to ludzie nie zrobią, żeby zdobyć swoją upragnioną kawalerkę. Ja tam, jak ktoś po 3–4 sygnałach nie odbiera, uznaję, że nie ma go w domu, i rezygnuję. A tymczasem w logu od modemu mam w jednym miejscu (nie tak dawno) „RING" „RING" „RING" _PRZEZ_CZTERY_BITE_GODZINY_!!!

PPS W czasie, gdy pisałem ten list, odebrałem 4 telefony. Wszystkie do agencji (w tym jeden upierdliwy, z bluzgami).

Hilfe!

PC



Czego się nauczyłem od dzieci (serio i uczciwie)

- Kiedy polejesz kłaczki kurzu lakierem do włosów, a potem będziesz po nich jeździć na wrotkach, mogą się zapalić.
- Głos czteroletniego dziecka jest donośniejszy niż głosy ok. 100 dorosłych w zatłoczonej restauracji.
- Jeżeli zaczepisz smycz o wiatrak na suficie, silnik nie będzie miał siły obrócić 30-kilogramowego dziecka ubranego w psie szelki i ubranko Supermana. Jednak jest wystarczająco silny, aby tą samą smyczą zedrzeć farbę ze wszystkich ścian w pokoju 3,5 na 3,5 m.
- Piłki tenisowe zostawiają ślady na suficie.
- Nie powinieneś podrzucać piłek tenisowych, kiedy wiatrak na suficie jest włączony.
- Kiedy używasz wiatraka na suficie jako rakiety tenisowej, musisz podrzucić piłkę kilka razy, zanim zostanie odbita.
- Skrzydło wiatraka może odbić piłkę **bardzo mocno**.
- Szyba w oknie (nawet potrójna) nie zatrzymuje piłki uderzonej skrzydłem wiatraka.
- Zmieszanie płynu hamulcowego z Cloroxem powoduje powstawanie dużych ilości dymu.
- Sześcioletnie dziecko potrafi rozpalić ogień nawet kamieniem, chociaż 36-letni mężczyzna twierdzi, że takie coś możliwe jest tylko na filmach.
- Szkło powiększające pozwala na rozpalenie ognia nawet w pochmurny dzień.
- Kiedy jesteś w butach z kolcami, łóżko wodne użyte jako boisko nie przecieka... ono po prostu wybucha.
- Duże łóżko wodne zawiera ilość wody wystarczającą do zalania 200 metrów kwadratowych domu na głębokość 8 cm.
- Klocki LEGO przechodzą przez przewód pokarmowy 4-letniego dziecka.
- Klocki Duplo nie.
- Zwroty „idź się pobawić" i „kuchenka mikrofalowa" nigdy nie powinny być używane w jednym zdaniu.
- Zawsze zajrzyj do piecyka, zanim go zaczniesz rozgrzewać.
- Plastikowe zabawki nie lubią kuchenek.
- Straż pożarna zjawia się po około 15 minutach od zgłoszenia.
- Klej SuperGlue jest na zawsze.
- McGyver uczy wielu rzeczy, o których nie chcemy wiedzieć.
- Podobnie Tarzan.
- Niezależnie od tego, ile żelatyny wsypiesz do basenu, nie możesz chodzić po wodzie.
- Filtry basenowe nie lubią żelatyny.
- Wideo nie wyrzuca kanapek, nawet jeśli w reklamach pokazują, że tak.
- Torby na śmieci nie są dobrymi spadochronami.
- Kamyki w baku powodują dużo hałasu podczas jazdy.
- Cykl wirowania w pralce nie wywołuje choroby morskiej u dżdżownic.
- U kotów wywołuje.
- Koty wymiotują więcej, niż same ważą.
- Cisza niekoniecznie oznacza „nie ma się co niepokoić".

Nadesłał: Krzysztof Bartoszak

Bankomat

On:

1. Podjechać
2. Włożyć kartę
3. Wprowadzić PIN
4. Wziąć pieniądze, kartę i kwitek
5. Odjechać

Ona:

1. Podjechać
2. Poprawić makijaż
3. Zgasić silnik
4. Włożyć kluczyki do torebki
5. Wyjść z samochodu, bo za daleko zaparkowała
6. Znaleźć kartę w torebce
7. Włożyć kartę do bankomatu
8. Znaleźć w torebce karteczkę z zapisanym wcześniej PIN-em
9. Wprowadzić PIN
10. Postudiować instrukcję
11. Wcisnąć Cancel
12. Wprowadzić kod prawidłowo
13. Wziąć pieniądze
14. Wrócić do samochodu
15. Poprawić makijaż
16. Znaleźć kluczyki
17. Uruchomić silnik
18. Ruszyć
19. Zatrzymać się
20. Cofnąć
21. Wyjść z samochodu
22. Wrócić do bankomatu i zabrać kartę z kwitkiem
23. Z powrotem do samochodu
24. Włożyć kartę do portfela
25. Włożyć kwitek do torebki
26. Zanotować na karteczce, ile się wzięło i ile zostało
27. Zwolnić trochę miejsca w torebce, aby włożyć portfel do torebki
28. Poprawić makijaż
29. Wrzucić wsteczny bieg
30. Wrzucić jedynkę
31. Ruszyć
32. Przejechać 3 km
33. Zwolnić ręczny

Od redakcji: Tekst pochodzi prawdopodobnie z Internetu, my przedrukowujemy wersję z elektronicznego pisemka Neutrony, które powstaje w instytutach w Świerku.

Zagrajmy

„Niezwykły fenomen". „Wydarzenie na skalę światową". „Uniwersalny symbol". Takie frazesy cisną się na usta, gdy mowa o Star Wars. Nie ma chyba w cywilizowanym państwie człowieka, który nie słyszał o Gwiezdnych Wojnach. Owszem – zdarzają się dziwni osobnicy, którzy nie obejrzeli żadnej części Trylogii (mam nawet takiego ekscentryka w domu). Ale nawet oni orientują się, o co chodzi.

Gdy w roku 1977 „Nowa Nadzieja" wchodziła na ekrany kin w Stanach Zjednoczonych, nikt – nawet sam George Lucas – nie przewidział skali sukcesu. Dziś śmiało można powiedzieć, że żaden film nie zyskał takiej popularności. Nie chodzi tylko o dochodowość – choć przez 20 lat, aż do podliczenia wyników „Parku Jurajskiego", „Gwiezdne Wojny" utrzymywały pozycję najbardziej kasowego filmu w historii. Liczy się także otoczka: najrozmaitsze akcesoria, system RPG, karcianka, komiksy, ponad 100 książek i Bóg wie co jeszcze. Mało kto trzyma w domu malutkiego Titanica, figurki (tzw. action figures) przedstawiające bohaterów Gwiezdnych Wojen można natomiast znaleźć w wielu domach na całym świecie (sam mam Luke'a, szturmowca i skimmer imperialny).

No i oczywiście
GRY KOMPUTEROWE.

Dawno, dawno temu...

...w czasach komputerów 8-bitowych pojawiła się pierwsza bodaj gra traktująca o bohaterskim ataku Rebeliantów na Gwia-

w Gwiezdne Wojny!

zdę Śmierci. Nazywała się (o ile mnie pamięć nie myli) Star Wars.

Była unikatowa z kilku względów. Przede wszystkim, jako jedna z niewielu gier na ZX Spectrum mogła poszczycić się trójwymiarową grafiką. Składała się z trzech etapów. W pierwszym – zadaniem gracza było konsekwentne niszczenie szwadronów „trójwymiarowych", wektorowych TIE Fighterów. Potem czekał go przelot po powierzchni Gwiazdy, gdzie głównym problemem były wieże wyposażone w turbolasery. W końcu trafiał do słynnego kanionu, zakończonego otworem wentylacyjnym – po zniszczeniu go można było obejrzeć „niesamowitą" eksplozję. To były początki. Na prawdziwą rewolucję trzeba było czekać aż do upowszechnienia się komputerów klasy PC.

Tymczasem posiadacze SNES-a (Super Nintendo Entertainment System) mogli walczyć z Ciemną Stroną Mocy w trzech grach opartych na kolejnych częściach Trylogii: Super Star Wars, Super Empire Strikes Back i Super Return of the Jedi.

Były to gry zręcznościowe, łączące elementy platformówki, strzelaniny, a nawet wyścigów. W jednym poziomie przemierzaliśmy pustkowia Tatooine, zabijając napotkanych na drodze szturmowców (elitarne jednostki Imperium, he, he...) tylko po to, aby przesiąść się do X-Winga i niszczyć pojawiające się masowo TIE (elitarne lotnictwo Imperium, hu, hu...). W innej części można było latać Sokołem Millennium wśród asteroidów, niszcząc atakujące statek TIE (huuu, huuu, huuuu-uu...), a następnie ścigać się po Endorze skimmerami, taranując i usuwając z drogi imperialnych motocyklistów (zaraz umrę ze śmiechu – tylu nieoświeconych wierzy w Imperium, a jak dotąd tylko jedna gra dawała możliwość wygrania czegokolwiek w służbie Ciemniakowatej Strony Mocy :))). Gry na Nintendo dawały tylko namiastkę Star Wars. Pierwszą poważną grą był



TIE Fighter zapoczątkował zmiany w grafice: pierwszy raz pojawił się CMD.

X-Wing

Kiedy po raz pierwszy usłyszałem intro w słuchawce telefonu, urwałem się ze szkoły i pognałem do kolegi, szczęśliwego posiadacza PC. X-Winga kończyliśmy, grając myszką. Nigdy nie zapomnę tych niesamowitych wrażeń, olśniewającej grafiki, nieprawdopodobnego dźwięku, widoku eksplodującego Gwiezdnego Niszczyciela Intrepid. A na końcu – samej Gwiazdy Śmierci.

Akcja X-Winga rozgrywała się w tym samym czasie, co wydarzenia pierwszej części Trylogii. Gracz rozpoczynał karierę pilota Rebelii, biorąc udział w trzech epickich kampaniach, kończących się oczywiście słynnym atakiem na Gwiazdę Śmierci. Jak na tamte czasy, X-Wing prezentował niezwykle wysoki poziom – był to „symulator" kosmiczny z prawdziwego zdarzenia. Rozbudowane możliwości kontrolowania statku, namierzania celów, doskonała grywalność (choć zlekceważono zasady fizyki, podobnie jak w Gwiezdnych Wojnach). O jakości gry niech świadczy fakt, że wszystkie późniejsze produkcje space combat firmy LucasArts były niemal tak samo obsługiwane. W X-Wing Alliance korzysta się z tych samych klawiszy, co w XW. Nawet TIE Fightery unikają strzałów w identyczny sposób.

Do dyspozycji mamy trzy statki: X-Winga, Y-Winga i A-Winga. Później, w dodatku „In pursuit of the Empire" do grupy dołączył B-Wing.

Wielką zaletą gry X-Wing był doskonały scenariusz. Każda misja wiązała się z poprzednią, tworząc spójną, logiczną całość. Gracz wciągał się w intrygę, a potem grał, grał, grał i nie mógł przestać, bo musiał zobaczyć, co stanie się z konwojem, który właśnie uratował przed imperialnymi świniami. Co pewien czas można było obejrzeć wspaniały film ilustrujący rozwój akcji.





Rebel Assault. Jak na tamte czasy, gra po prostu zabijała. Wielkie wydarzenie.

X-Wing to stare dzieje. Niska rozdzielczość, komputery klasy 386 (w najlepszym wypadku), bardzo uproszczona grafika. Ale za to grywalności pozazdrościć może niejedna produkcja technofetyszystów z końca lat 90.

Po roku od pojawienia się X-Winga na nasze ekrany zawitał

TIE Fighter

Nareszcie gracze, którzy dali się uwieść Ciemnej Stronie, mogli pofolgować swym żądzom. Na szczęście scenarzyści z LucasArts przewidzieli tłumienie buntu sił Imperium jako główną część intrygi, dzięki temu misje, w których walczy się z myśliwcami Rebelii, są w mniejszości.

Gracz z trochę większą swobodą mógł przygotowywać statek do misji – sam wybierał uzbrojenie (co prawda, tylko rakiety). Po raz pierwszy pojawił się system tractor beam, montowany na niektórych myśliwcach, zwiększający możliwości latających burritos (tak nazywano TIE podczas produkcji „Nowej Nadziei").

Do dyspozycji było znacznie więcej statków niż w X-Wingu. Oprócz podstawowych imperialnych myśliwców (TIE Fighter, Interceptor, Bomber i Advanced) znalazł się Assault Gunboat oraz naprawdę miażdżąca maszyna – TIE Defender. „Normalni" przedstawiciele imperialnej floty nie stanowili wyzwania dla statków Rebelii, natomiast T/D robił z nich sieczkę. Potężne uzbrojenie, silne deflektory, wielka zwrotność i szybkość – prawdziwa maszyna do zabijania. Na szczęście gracz miał latać T/D, a nie walczyć przeciwko niemu.

Dodatkową ciekawostką było wprowadzenie misji bonusowych – wykonując zadania specjalne dla Imperatora, gracz mógł wkupić się w jego łaski i poczuć dodatkowe negatywne wibracje oraz zarobić kilka punktów. Można było też poznać osobiście Wielkiego Admirała Thrawna (znanego z książek Timothy'ego Zahna) i przysłużyć mu się, ratując przed ręką sprawiedliwości.

TIE Fighter był grą z następnej epoki – rozwoju sprzętu. Zastosowano w nim wysoką rozdzielczość oraz cieniowanie Gourauda. Grafika jak na tamte czasy była wspaniała. TIE Fighter szybko doczekał się nowej wersji CD, a po kilku latach wydano go w serii Collectors Series (razem z X-Wingiem i X-Wing vs. TIE Fighter Academy), w której zaimplementowano wykorzystanie akceleratorów oraz podwyższono dostępne rozdzielczości.

Mniej więcej w tym samym czasie LA pokonała kolejną barierę – wyprodukowała grę tylko w wersji CD, czyli



Rebel Assault 2. Jeżeli go nie widzieliście – nie widzieliście wszystkich filmów o SW.

Rebel Assault

Gra w całości składała się z filmów. Do zadań gracza należało sterowanie celowniczkiem i niszczenie pojawiających się myśliwców, szturmowców itd.

W chwili premiery Rebel Assault zaszokował wszystkich. Czegoś takiego jeszcze nie było. Pamiętam, jak po raz pierwszy leciałem skoczkiem przez kaniony na Tatooine – nie mogłem uwierzyć własnym oczom.

Akcja obejmowała ten sam okres wydarzeń co w X-Wingu. Gracz wcielał się w rolę Rookie One, młodego pilota gwiezdnego myśliwca dopiero rozpoczynającego karierę. Po wykonaniu piekielnie trudnych zadań treningowych trafiał w sam środek konfliktu z Imperium. Oczywiście, na końcu jak zwykle czekała Gwiazda Śmierci, którą trzeba było zniszczyć, umieszczając torpedę protonową w odpowiednim szybie wentylacyjnym.

Rebel Assault był wielkim sukcesem marketingowym – gra sprzedawała się jak ciepłe bułeczki. Powód był dość prozaiczny – trzy życia, dużo strzelania, zero zasad, klawiszologii i myślenia. Dzięki znacznie mniejszemu poziomowi trudności niż w symulatorach produkt utrafił w gusty znacznie szerszej rzeszy graczy. Cóż – sam wolę gry z większą wolnością wyboru niż predefiniowana ścieżka, ale o gustach się nie dyskutuje.

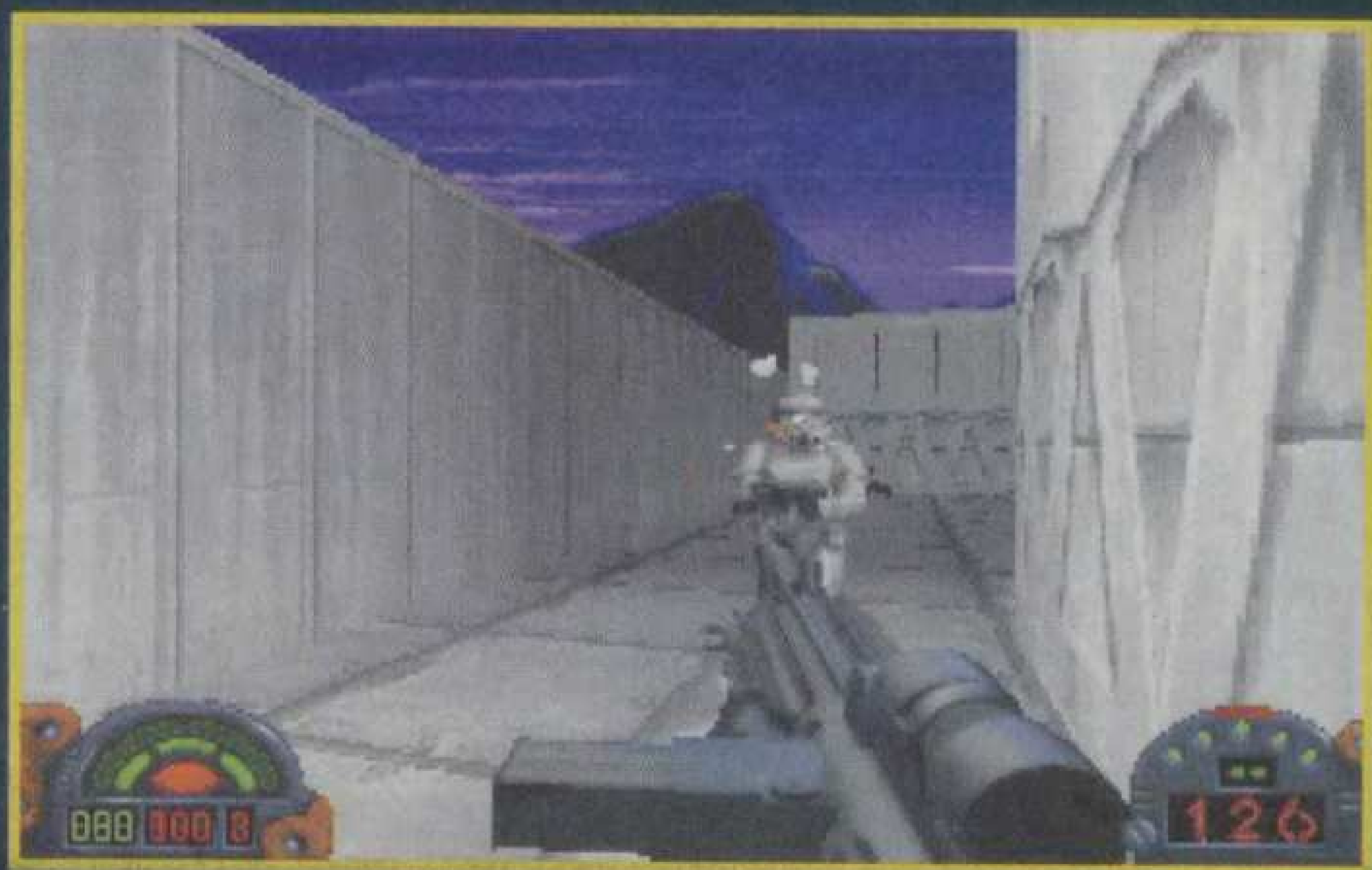
Oczywiście, szybko doczekaliśmy się kontynuacji Rebel Assault. Sequel nazywał się

Rebel Assault 2: The Hidden Empire

To, wbrew pozorom, gra znacznie ważniejsza niż jej poprzedniczka, chyba nawet jedna z najważniejszych spośród związanych z Gwiezdnymi Wojnami.

Otóż po raz pierwszy od czasu ukończenia zdjęć do „Powrotu Jedi", w LucasArts nakręcono materiał filmowy z żywymi aktorami, wykorzytując realia świata SW. Na kolejne takie wydarzenie trzeba było czekać aż do Jedi Knight.

Intryga RA2 wydawała się trochę naciągana. Imperium stworzyło nowy system maskujący, za pomocą którego może budować niewidzialne myśliwce TIE. Dzięki generatorowi ukrytemu na planecie udaje się schować fabrykę niewiele mniejszą od Gwiazdy Śmierci. Za to występy żywych aktorów, ścigających się na skimmerach po planecie łudząco podobnej do Endoru, stanowiły esencję filmu interaktywnego.


Dark Forces. Jedna z najlepszych gier o SW. Kropka.

Rebel Assault nigdy nie była moją ulubioną serią LucasArts, trzeba jednak przyznać, że zdobyła wielu wiernych fanów, którzy każdą część kończyli na wszystkich poziomach trudności. Ale ja też mam grę, którą skończyłem w każdej pozycji i na każdym poziomie trudności...

Dark Forces

To pierwszy FPP oparty na Gwiezdnych Wojnach. To również jeden z bardziej rewolucyjnych produktów tego rodzaju. Na rynku rządził wówczas niemal niepodzielnie Doom i oto pojawiła się gra,

która znacznie przewyższała go możliwościami.

Tym razem kierowaliśmy poczynaniami Kyle'a Katarna, najemnika pracującego dla Przymierza. Naszym pierwszym zadaniem było wykradzenie planów Gwiazdy Śmierci i dostarczenie ich Rebeliantom. Szybko okazało się, że Imperium przygotowuje nową śmiercionośną broń i tylko Kyle może powstrzymać legiony Dark Troperów, które niedługo zostaną zrzucone na planety buntujące się przeciwko żelaznemu uciskowi Imperium.

Jako pierwszy FPP w historii, Dark Forces miał fabułę rozwijającą się w trakcie kolejnych misji. To następna cecha wyróżniająca DF – nie był podzielony na etapy, ale właśnie na misje, w każdej z nich trzeba było zrealizować pewne cele, aby ukończyć zadanie. Na gracza czekał rajd po licznych imperialnych bazach, włamywanie się do więzienia, walka z Bobą Fettem w mieście Coruscant i wiele innych atrakcji.

W grze liczyły się nie tylko zręczne palce, ale także umiejętność logicznego myślenia. Cele misji dało się rozwiązać tylko przy intensywnym użyciu mózgu. To również było ewenementem, bo w tych czasach FPP-y skupiały się głównie na przebijaniu się przez masy przeciwników w poszukiwaniu kolejnego klucza. Dark Forces była też jedną z pierwszych gier FPP, w których zastosowano wielopoziomowość, czyli możliwość budowania pomieszczeń nad innymi pomieszczeniami.

Do dziś uważana jest za jedną z najbardziej rewolucyjnych i najlepszych przedstawicielek gatunku. Połączono w niej doskonały scenariusz z autentycznym mistrzostwem wykonania. Zabrakło tylko dwóch rzeczy – trybu multiplayer i miecza świetlnego. Trzeba było na nie czekać aż do Jedi Knight.

Tymczasem epoka przedakceleratorowa miała się ku końcowi. Jako ostatnią grę nie wykorzystującą akceleracji wydano

X-Wing vs. TIE Fighter

W zamyśle miał to być przełom. Po raz pierwszy w grze LucasArts pojawiła się możliwość grania w kilka osób. Grafika oszałamiała – niesamowite, niezwykle szczegółowe modele statków, dobre efekty świetlne. Gracze byli wniebowzięci, zwłaszcza że można się było opowiedzieć po stronie Imperium lub Przymierza.

Jednak szybko okazało się, że nie ma róży bez kolców. XvT nadawał się do grania TYLKO w kilka osób. Samotna walka była całkowicie pozbawiona sensu – w roju przeciwników trudno było się zorientować, co jest gdzie i o co właściwie chodzi. To frustrowało, zwłaszcza że gracze oczekiwali nowego X-Winga, a nie platformy do grania z kolegami. Tryb multi miał być dodatkiem, nie podstawą.

Wyszło przy tym na jaw, że nawet gra wieloosobowa nie jest tak dobra jak miała być. Walki 1 na 1 ograniczały się do latania dookoła siebie i bezustannego zmniejszania mocy silników, aby w końcu usiąść przeciwnikowi na ogonie.

Przy okazji muszę wytknąć jeszcze jedną wadę kosmicznych symulatorów Lucasa. Otóż w żadnym z nich nie przewidziano możliwości niezależnego obrotu statku wokół osi pionowej. Możliwe było albo skręcanie na boki, albo obracanie się. Przez to piloci nie mogli wykonywać wielu manewrów, które niejednokrotnie mogłyby im uratować życie. Na poprawienie tego błędu trzeba było czekać aż do premiery X-Wing Alliance.

XvT zawsze uważałem i będę uważał za najsłabszą ze wszystkich gier związanych z Gwiezdnymi Wojnami. Przede wszystkim brakowało trybu gry pojedynczej. Sytuację nieco poprawiał mission pack „Balance of Power", ale to już nie było to.

Tymczasem nadeszła era akceleratorów. Pierwszą grą w świecie Gwiezdnych Wojen, korzystającą z możliwości dawanych przez karty 3D, był

Jedi Knight

Intryga stanowiła kontynuację przygód Kyle'a Katarna. Skupiała się na działaniach Jereca, mistrza Ciemnej Strony Mocy, oraz jego siedmiu Ciemnych Jedi. Kyle, który początkowo szukał jedynie wyjaśnienia tajemnicy śmierci ojca, dowiaduje się, że i w jego żyłach płynie krew Jedi. W trakcie gry jego moc systematycznie rośnie, aż w końcu pozwala mu zmierzyć się z potężnym Jerekiem.

W JK znalazło się wszystko, czego nie było w Dark Forces – był więc miecz świetlny, możliwość posługiwania się Mocą, a także dwie alternatywne drogi ukończenia gry – w zależności od dokonywanego wyboru można było korzystać z Jasnej lub Ciemnej Strony Mocy. Każda z nich miała swoje zalety i wady.

Autorzy bardzo przyłożyli się do stworzenia znakomitego systemu walki mieczem. W przeciętnym FPP bronią ręczną macha się tylko w prawo i w lewo, natomiast w JK można wykonać aż 10 różnych uderzeń. Dzięki temu nieprzydatna zazwyczaj w FPP-ach broń krótkiego zasięgu stała się najpotężniejszym orężem w całej grze. Dodatkowo umiejętności posługiwania się mieczem rosną wraz ze wzrostem potencjału Mocy głównego bohatera.

Jedi Knight to gra urzekająca. Długa, nieźle wykonana (choć modele nieco kanciaste, a całość trochę zbyt sterylna), ze wspaniałymi wstawkami FMV, które jakością wykonania przewyższały nawet same „Gwiezdne Wojny". Najważniejszy był oczywiście doskonały scenariusz, który nie tylko odkrywał przed nami tajemnice rodziny Katarnów, ale opowiadał wiele o samych Jedi.



Rebellion (SW Supremacy). BAAARDZO trudna i BAAARDZO rozbudowana strategia. Niestety, również BAAAARDZO nudna.


Jedi Knight. Godny następca DF. W końcu można zostać Rycerzem Jedi. I ten dźwięk miecza...


X-Wing vs. TIE Fighter. Hmmm... Miał być wielki, a był tylko przeciętny. Jednak grafika powalała.


X-Wing Alliance. Wybitna, doskonała, cudowna, najlepsza w swoim gatunku.

Po wspaniałym Dark Forces, Jedi Knight stał się chlubną kontynuacją tematu. Nieliczne błędy zostały poprawione w doskonałym sequelu – Mysteries of the Sith. Dodano w nim kolorowe światła, zmieniono nieco zestaw mocy i dorzucono nowego głównego bohatera. Tym razem granie Kylem tylko wprowadzało do właściwej gry, w której kierowaliśmy poczynaniami Mary Jade (wszyscy miłośnicy SW powinni wiedzieć kto zacz). Jest ona postacią nietypową i złożoną – przez wiele lat była prawą ręką samego Imperatora.

Jedi Knight i MotS to jedne z lepszych singlowych FPP-ów, w jakie grałem. Wszelkie niedostatki techniczne zostały z nadmiarem wynagrodzone przez magię Gwiezdnych Wojen.


Shadows of the Empire. Pierwsza gra o SW WYMAGAJĄCA akceleratora. Jak na zręcznościówkę – doskonała.

Yoda Stories

To taka gra-niegra. Bardzo uproszczona przygodówka o losach Luke'a, jego treningu Jedi i ostatecznej walce z Vaderem. Zrobiona w formie aplikacji pod Windows, na milę „pachnie" Visual Basicem, ma bardzo uproszczoną grafikę i interfejs.

Kiedy już Word czy Excel doprowadzi Cię do szału, włącz sobie YS, by pokonać kolejnego szturmowca. Można walczyć mieczem świetlnym, używać Mocy itd.

Ogólnie rzecz biorąc, produktu nie da się zaliczyć do pełnoprawnych gier, ale wymieniam go dla porządku.

Były więc symulatory, były „pierwszoosobowe" strzelaniny, były zręcznościówki– w końcu LucasArts przypomniał sobie także o strategach i w ten sposób powstała gra

Rebellion

Znana jest w USA pod tytułem Star Wars: Supremacy. Nie jest to ani rasowa turówka, ani rasowy RTS. Autorzy zrobili wszystko, aby jak najbardziej zagmatwać sprawę i połączyli oba gatunki. Niestety, nie wyszło to na dobre grze, która – choć plasowała się powyżej przeciętnej – nie stała się hitem.

Grać można po stronie Rebelii lub Imperium. W zależności od dokonanego wyboru gra się nieco inaczej. Przymierze ma możliwość przenoszenia swojej głównej bazy, przywiązuje także znacznie większą wagę do dyplomacji. Imperium rządzi stalową pięścią i ma wielką flotę gwiezdnych niszczycieli.

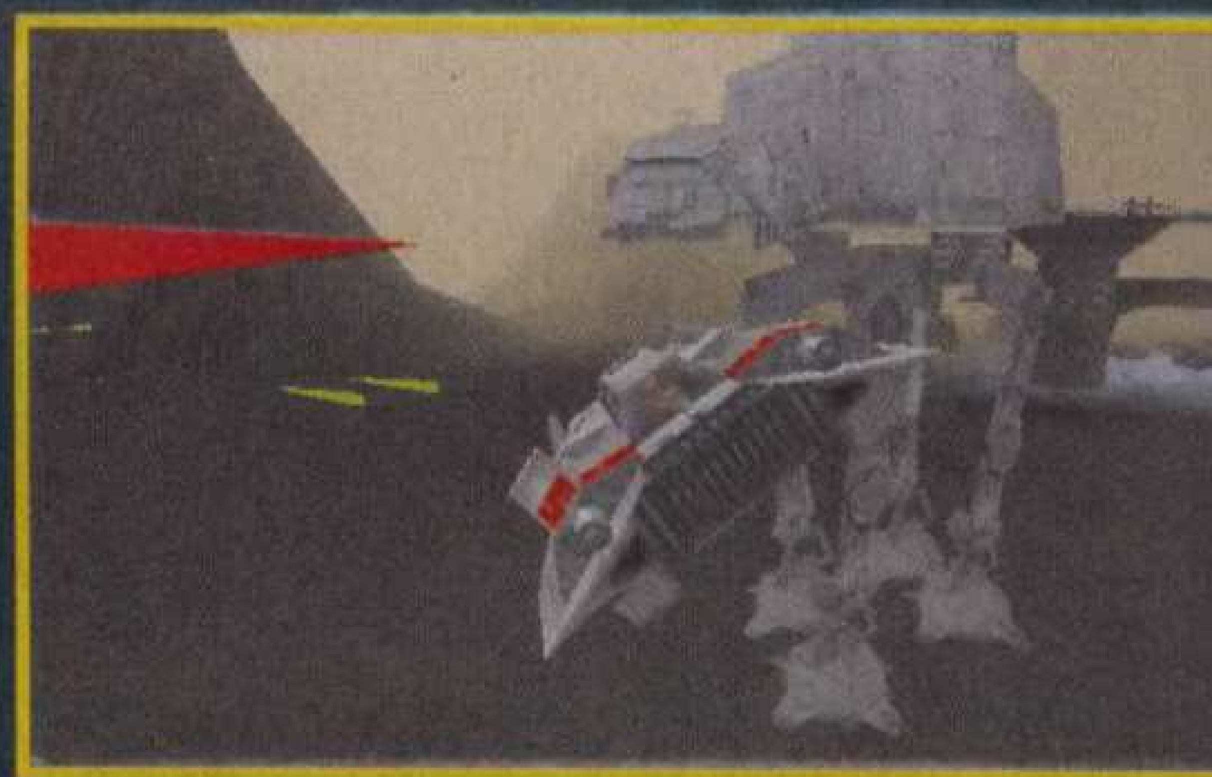
Ważną rolę w grze odgrywają bohaterowie posiadający różne umiejętności: np. Bothańczyk Borsk Fey'lya jest doskonałym szpiegiem, a Mon Mothma świetnie sprawdza się w roli dyplomaty. Utrata najważniejszych bohaterów kończy się przegraną.

Niestety, w odczuciu wielu graczy Rebellion był niewypałem. Skomplikowany interfejs, nieszczególna grafika (wprawdzie w strategiach ma ona rolę drugoplanową...) i fatalnie rozwiązane bitwy kosmiczne dodatkowo pogorszyły ogólną ocenę gry. Szkoda że zmarnował się taki dobry pomysł.

Tymczasem LA nie zasypiał gruszek w popiele. Gdy tylko Nintendo wprowadziło swoją nową konsolę N64, całkowicie niemal pozbawioną oprogramowania, szybko pojawiła się kolejna „starwarsowa" gra.

Shadows of the Empire

opowiada dzieje Dasha Rendara – bliskiego przyjaciela Hana Solo, kolejnego najemnika współpracującego z Rebelią. Fabuła stworzona została na kanwie komiksu pod tym samym tytułem, traktującego o walce o władzę i wpływy u Imperatora między Darthem Vaderem a księciem Xizorem (czyt. Szizor), szefem potężnej organizacji Black Sun. Ten przestępczy kartel czerpie zyski nie tylko z wielkiego przedsiębiorstwa przewozowego czy kosmicznych stoczni, ale także z nielegalnych interesów, których nie powstydziłby się sam Jabba the Hutt (jeszcze wtedy żywy). Xizor, aby wkupić się w łaski Zasuszonego Staruszka ze Spawarkami w Rękawach, uparł się, że porwie samego Luke'a Skywalkera. Jego porażka jest zasługą wyłącznie Dasha.


Rogue Squadron. Engine SotE wyciśnięty do ostatka. Latanie X-Wingami nad powierzchnią planet to świetna zabawa.

Gra zaczyna się w momencie ataku sił imperialnych na bazę rebeliancką na planecie Hoth. Gracz wskakuje za stery snowspeedera i rusza, aby powstrzymać nadchodzące walkery. Słynna walka z gigantycznymi AT-AT zapisała się już na trwałe w historii gier komputerowych. Następny etap nie ma nic wspólnego z poprzednim. Tym razem gra staje się TPP lub FPP (w zależności od preferencji gracza), kierujemy w niej oczywiście samym Rendarem i walczymy ze szturmowcami, przebijając się do Outridera – mocno zmodyfikowanego transportera koreliańskiego YT-2400. Następny etap to z kolei obrona statku przed atakami TIE Fighterów. Zauważyliście podobieństwo? Oczywiście – SotE to nic innego jak Rebel Assault po całkowitym liftingu. Zamiast filmu na ekranie oglądamy całkiem ładną trójwymiarową grafikę, wykorzystującą oczywiście możliwości Nintendo.

Gra szybko doczekała się wersji pecetowej. Należy zaznaczyć, że była to jedna

Nowa Nadzieja

Czyli kilka gier, na które czekamy z wielką niecierpliwością

Od dłuższego czasu zapowiadany jest Force Commander. Ma to być klasyczny RTS osadzony w realiach SW. Będzie można konstruować wszystkie znane i nieznane maszyny do walki na powierzchniach planet. Poprowadzenie do walki stadka AT-AT w towarzystwie „kurczaków" (AT-ST zwane są popularnie „chicken walker") będzie wielką radochą dla wszystkich „prawomyślnych inaczej". No cóż - zobaczymy, czym będą walczyć Rebelianci.

Zapowiadana jest również druga część Rebellion. Poprawione mają być wszystkie błędy, które wytknięto części pierwszej. Może w końcu bitwy kosmiczne nie będą się ograniczały do wskazania celu i naciśnięcia klawisza „Go".

W związku z pojawieniem się filmu „Episode I: The Phantom Menace", LucasArts stworzyła dwie gry nawiązujące dość luźno do wydarzeń z filmu. Star Wars: Racer to wyścigi śmigaczy, w których za młodu brał udział Anakin Skywalker. Skimmery można modyfikować za zarobione w wyścigach kredytki. Lata się z prędkościami rzędu 700 km/h, nie jest to więc gra dla ostrożnych.

Star Wars: The Phantom Menace to action adventure, w którym wcielamy się w rolę młodego Obi-wan Kenobiego. O co w niej chodzi, dowiecie się, gdy przeczytacie recenzję na str. 21. Nie będę Wam psuł przyjemności. Będzie wiele pojedynków na miecze świetlne rozmaitej maści.

To jeszcze nie koniec. Na styczeń 2000 r. LucasArts zapowiada premierę kolejnej gry eksploatującej świat Gwiezdnych Wojen. Star Wars Episode I: Obi-wan ma być strzelaniną FPP/TPP, w której kierujemy (ponownie) poczynaniami młodego Obi-wana. Sądząc z pierwszych pokazów, główną bronią będzie (znów) miecz świetlny.

Co dalej? Ha! Zobaczymy.

z pierwszych, jeżeli nie pierwsza, gra działająca TYLKO przy wykorzystaniu akceleracji sprzętowej. Konwersja okazała się znacznie lepsza od konsolowego oryginału – na CD dodane zostały doskonałe wstawki FMV, które na cartridge'u po prostu się nie mieściły.

Dla młodszych miłośników Gwiezdnych Wojen, dla których Jedi Knight i XvT były za trudne, gra w konwencji zręcznościowej stanowiła idealne rozwiązanie. Cała rzecz okazała się więc kolejnym wielkim sukcesem, choć trzeba przyznać, że znacznie lepiej sprzedawała się na Nintendo – głównie z powodu niewielkiej liczby sensownych gier na tę konsolę.

Spece od marketingu LA szybko znaleźli zastosowanie dla engine'u SotE. W ten właśnie sposób powstał

Rogue Squadron

Tak nazywał się legendarny dywizjon stworzony przez samego Luke'a wraz z Wedgem Antillesem i kilkoma innymi znamienitymi pilotami jedynej słusznej siły w Galaktyce. Nie było dla nich zadań niemożliwych.

W grze postawiono jedynie na walkę powietrzną – żadnego biegania z blasterem w ręku i naparzania się ze szturmowcami. Było to zresztą bardzo dobre posunięcie, bo pomimo zręcznościowego charakteru, gra miała w sobie sporo z X-Winga. Tyle że wszystkie starcia toczyły się na powierzchni planet. Łatwo się domyślić, gdzie odbywała się ostania walka... Rzecz jasna na Gwieździe Śmierci, która niczym Feniks z popiołów odradza się w niemal każdej grze LA. I nigdy nie jest to jakaś „Nowa, Lepsza Gwiazda Śmierci" – zawsze niszczona jest ta sama, która tak ładnie eksplodowała pod koniec „Nowej Nadziei".

RS należy do najlepszych z ostatnio wydanych gier LucasArts. Tym razem i pomysł, i wykonanie okazały się równie dobre – stworzono grę, która pomimo licznych uproszczeń przynosi graczowi bardzo wiele satysfakcji. Jednak fanatycy prawdziwych space combatów nadal czekali na swój symulator. Od czasu XvT: Balance of Power nie było na czym latać. Ja ratowałem się, grając w Conflict: Freespace, ale niestety nie wszystkim ta gra podobała się tak bardzo jak mnie. Aż w końcu w gazetach pojawiły się zapowiedzi

Star Wars Monopoly

Firma Hasbro, wydawca komputerowej wersji znanej gry planszowej Monopoly, nie przespała premiery nowej wersji trylogii Gwiezdnych Wojen i opublikowała grę Star Wars Monopoly.

Zasady takie same jak w zwykłym Monopolu, ale zamiast kapelusza, samochodu, armatki i innych pionków występują postacie z Gwiezdnych Wojen: Luke Skywalker, księżniczka Leia, Han Solo, Chewbacca, Boba Fett i inni. Zamiast placów budowy w rozmaitych miejscach kupuje się działki np. na Tatooine, rolę domów i hoteli grają floty kosmiczne i bazy orbitalne. Można grać w Internecie, przez sieć lokalną lub z komputerem. Posunięcia graczy komentowane są przez C3PO, którego dyplomatyczne wykształcenie doprowadza ponoć adwersarzy do takich reakcji, jakie zaprezentował Chewie podczas pamiętnej partii szachów na pokładzie Sokoła Millennium w Epizodzie IV. Szkoda że nie robi to na nim wielkiego wrażenia...


Episode 1: The Phantom Menace. Oto action adventure, doskonałe połączenie akcji i przygody. Przy okazji – śliczna.

X-Wing Alliance

Krótko potem gra ujrzała światło dzienne. Tym razem nie podgrzewano atmosfery przez dwa lata, tak jak w przypadku XvT. Od premiery nie minęło wiele czasu, gdy okazało się, że tak dobrej gry Lucasom nie udało się zrobić od bardzo dawna.

Znowu zaczynamy od bitwy o Hoth, tym razem jednak nie opowiadamy się po żadnej ze stron. Pracujemy tylko dla siebie, a właściwie dla rodziny Azzameen. Wcielamy się w postać jej najmłodszego syna.

Początkowe misje przywodzą na myśl raczej Privateera lub Frontiera niż XW. Jednak znajomy kształt transportera koreliańskiego YT-1300 rozwiewa wszelkie wątpliwości – to SĄ Gwiezdne Wojny. Szybko okazuje się, że konfliktu z Imperium nie da się uniknąć, zwłaszcza że konkurencyjna rodzina Viraxo robi wszystko, by popsuć nam interesy i napuścić na Azzameenów imperialnych celników. W końcu jedynym ratunkiem staje się przyłączenie do Przymierza i od tego czasu zaczyna się właściwie nowa gra. Kampania w barwach Rebelii przywodzi na myśl najlepsze fragmenty X-Winga. Doskonałe, logiczne i przemyślane misje, które budują nastrój i rozwijają zawiłą intrygę.

Jednocześnie cały czas działamy także na własną rękę. Co pewien czas jesteśmy proszeni o pomoc przez jednego z pozostałych przy życiu członków rodziny. Po pewnym czasie kampania rebeliancka i rodzinna vendetta na Viraxo zaczynają się przeplatać, aż w pewnym momencie wykonujemy misje rebelianckim myśliwcem, a na naszym skrzydle dzielnie walczą rodzinne statki brata i siostry. Bajka.

W XWA poprawiono główny błąd wszystkich symulatorów LA, o którym już wcześniej wspominałem. Oczywiście, chodzi o sprawę nieszczęsnego orczyka. I choć nie można dowolnie skonfigurować klawiatury, co jest bardzo poważną wadą, to jednak przyjemność latania wzrasta o 100%. W końcu możliwe stają się te same manewry, które pozwoliły mi na skończenie Conflict: Freespace czy Darklight Conflict.

Szkoda tylko że gra jest liniowa, ale w sumie, gdyby pozostawiono nam całkowitą wolność wyboru, nie byłoby tak doskonałego scenariusza – nie da się połączyć służby we Flocie i prywaty.

Alliance zasługuje na uwagę z jeszcze jednego powodu. Gra jest naszpikowana nawiązaniami do świata Star Wars. Spotkamy się z Dashem Rendarem i jego Outriderem, kilka razy usłyszymy cytat „I've got a bad feeling about this", będziemy nawet latać na skrzydle samego Luke'a Skywalkera, a Rogue Squadron będzie nam pomagał w wykonywaniu misji. Niektóre sceny do złudzenia przypominają wydarzenia z filmu, choć nie są ich odwzorowaniem, ale tylko luźną wariacją na temat (np. ratowanie imperialnego komputera ze zniszczonej korwety koreliańskiej, którą właśnie przechwytuje gwiezdny niszczyciel). I tak dalej, i tak dalej. Dzięki temu gracz silniej zagłębia się w wirtualnym świecie.

No i nie należy zapominać o trybie multiplayer, który nie dość, że daje możliwość latania 28 modelami statków, to w dodatku korzysta z bardzo prostego w obsłudze edytora misji.

Czy można marzyć o czymś więcej? Dodam, że skończenie gry na poziomie medium zajmuje (w zależności od częstotliwości grania) około dwóch, trzech tygodni wyjętych z życia. Jak by to powiedział Chewie – Roooaaawrrrr...


Star Wars: Racer. Wyścigi kolesiów poprzyczepianych do gigantycznych silników odrzutowych. Szybkie (i równie chore jak szybkie).

Najlepsi

z najlepszych to moim zdaniem Dark Forces i Jedi Knight oraz X-Wing i X-Wing Alliance. Szkoda że nie znalazło się tu nic dla miłośników faceta w czerni (wiecie, że dyszenie było robione przez akwalung?), ale tak to już jest, kiedy stoi się po niewłaściwej stronie :-P.

Historia oczywiście na tym się nie kończy (patrz ramka). Piszę te słowa w dzień premiery Episode I w USA. Już teraz wydano dwie nowe gry. Co będzie po nich? Ha, następne dwie części, a potem historia wielkiego admirała Thrawna – jest na co czekać.

A tymczasem wracam do X-Wing Alliance. Wszystko wskazuje na to, że przez niego obleję egzaminy. Ci ludzie nigdy nie wiedzą, kiedy przysyłać nam dobre gry.

ZooltaR wierny Rebelyant,
prawy syn rodziny Azzameen

Widziane z Zacisza

Aby po polsku

Właściwie planowałem napisać kiedyś duży artykuł na temat lokalizacji gier, ale już teraz trochę sobie na ten temat ponarzekam na mniejszą skalę. Na skalę połowy strony.

Otóż mam ostatnio duży zgryz. Zlokalizowałem grę, która – delikatnie rzecz ujmując – jest taka sobie. Nie ze względu na jakość mojej lokalizacji, ale dlatego, że sama z natury jest – delikatnie rzecz ujmując – taka sobie. Problem polega na tym, że gdy tłumaczę, nie jest moim zadaniem poprawianie błędów, które wcześniej zrobił ktoś inny. Jednak nie potrafię też bezmyślnie ich powielać.

Za poprawianie błędów nikt mi nie płaci, ale jeśli pozostaną, ludzie będą się śmiać ze mnie, że to ja skwasiłem robotę. Staram się więc poprawiać je, tyle że czasem nie da się bez ingerowania w grę. Pół biedy, jeśli w grze pochrzanione są nazwy miejscowości i bohaterowie w dwóch kolejnych scenach mówią: „Jedziemy do Warszawy", „Ale piękny ten Kraków!". Ponieważ panuję nad tekstami pojawiającymi się podczas rozgrywki na ekranie, mogę te nieszczęsne nazwy uporządkować, podobnie jak imiona postaci.

Co jednak robić, gdy gra jest po prostu głupia? Gdy rozwijająca się sensownie akcja gwałtownie skręca pod kątem prostym, pozostawiając gracza w szczerym polu, niezdolnego do dalszej zabawy, nie rozumiejącego, dlaczego właściwie nagle zmieniły się wszystkie zasady? To, czego się uczył przez trzy czwarte gry, nagle nie ma żadnego sensu ani znaczenia. Poprawić tego bez modyfikacji całego programu się nie da, zmodyfikować – też nie. A gdzieś tam, w dokumentacji, znajdzie się moje nazwisko i wyjdzie na to, że ja jestem winny.

Sami widzicie, że jest niedobrze. Są, niestety, takie prace, które przynoszą same kłopoty. Dotyczy to nie tylko lokalizacji, ale także tłumaczenia instrukcji. Co robić, jeżeli instrukcja jest bałaganiarska, źle napisana, bełkotliwa i mało przydatna dla gracza? Napisać od nowa? Nie ma na to czasu ani pieniędzy. Zostawić, jak jest? Będzie na mnie, w końcu wersja ostateczna wyszła spod mojej ręki. Jak się nie kręcić, dupa z tyłu...

Żeby jednak nie kończyć w takim minorowym nastroju, przedstawię anegdotkę, bardzo świeżą, bo z przełomu marca i kwietnia. Otóż jedna z postaci, które występowały w lokalizowanej przeze mnie grze, mówiła: „Słyszę odgłosy bitwy!". A właściwie miała tak mówić, bo mi się paluszek omsknął na klawiaturze. Gdy piszę szybko, palce czasem trafiają nie tam, gdzie bym chciał. W efekcie w tekście, który wysłałem do studia, aby tam nagrano wszystkie niezbędne wypowiedzi, znalazła się głupia literówka. Studio uczciwie nagrało tekst według mojego maszynopisu (nie było mnie przy tym), pliki WAV zostały wysłane za granicę (przesłuchałem je, ale wyrywkowo), potem wróciły w postaci pliku przeznaczonego do wykorzystania w grze. Wrzuciłem go na dysk, kliknąłem na rycerzu, a ten mówi: „Słyszę odgłosy butwy!" Kto nie wierzy, może sprawdzić – czcionki „i" i „u" są na klawiaturze tuż obok siebie... Haszak, gdy usłyszał, usiadł. Dobrochna zresztą też.

Nacz. w st. spocz.

Daj się porwać Grafice w Wymiarze Creative dimension,

Live! the experience!

the Live! experience!

Nowa karta 3D Graphics Blaster Riva TNT2™Ultra wykorzystuje najnowsze techniki graficzne, dając grającym niezapomniane wrażenia. 32 MB pamięci gwarantują niezrównany realizm grafiki przy rozdzielczości sięgającej niewiarygodnego poziomu 2048 x 1536. Zwiekszona częstotliwość wyświetlania ramek umożliwia szybszą i bardziej płynną grę.
Jeżeli chcecie wydobyć ze swej grafiki wszystkie jej walory, zapraszamy do naszego wymiaru Craetive dimension.
Gry naprawdę was porwą..i nie pozwolą wam odejść.
Po wiecej informacji zapraszamy do naszej witryny WWW

Karta 3D Blaster Riva TNT2™ Ultra oferuje:

- 32 MB pamięci SDRAM i układ RAMDAC 300MHz
- Zdumiewającą rozdzielczość maksymalną 2048 x 1536
- Szyblą, 128-bitową architekturę pamięci z potokiem Twin Texel
- Rewolucyjny zestaw ukłdów scalonych TNT2™ firmy nVidia.



CREATIVE

Your PC's key to another dimension

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs (Irl) Ltd. Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16, Bezpłatna infolinia 008003531229

Autoryzowani Dystrybutorzy:

AB S.A. tel. +71 32 40 600; Action Sp.zo.o. tel:(+22 877 06 12); ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.:+22 676 09 00); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 92 00); DATRONTECH Poland (tel. +22 675 28 30); JTT Computer SA (tel. +71 347 58 00).

Sound Cards | **Graphics Cards** | **Speakers** | **PC-DVD** | **Video**


biuro handlowe
STAWICKI S.C.
01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 1/29
tel. 022/36-16-65, fax: 022/36-14-33

przenieś się w cyber przestrzeń

Joystick QS 6231

dla WIN 95/98

- ergonomiczny uchwyt 3D
- 4 przyciski FIRE
- 4 klawisze cyfrowe
- ruch rotacyjny
- przełącznik trybów HAT
- bioprzepustnica



QuickShot®

dla WIN 95/98

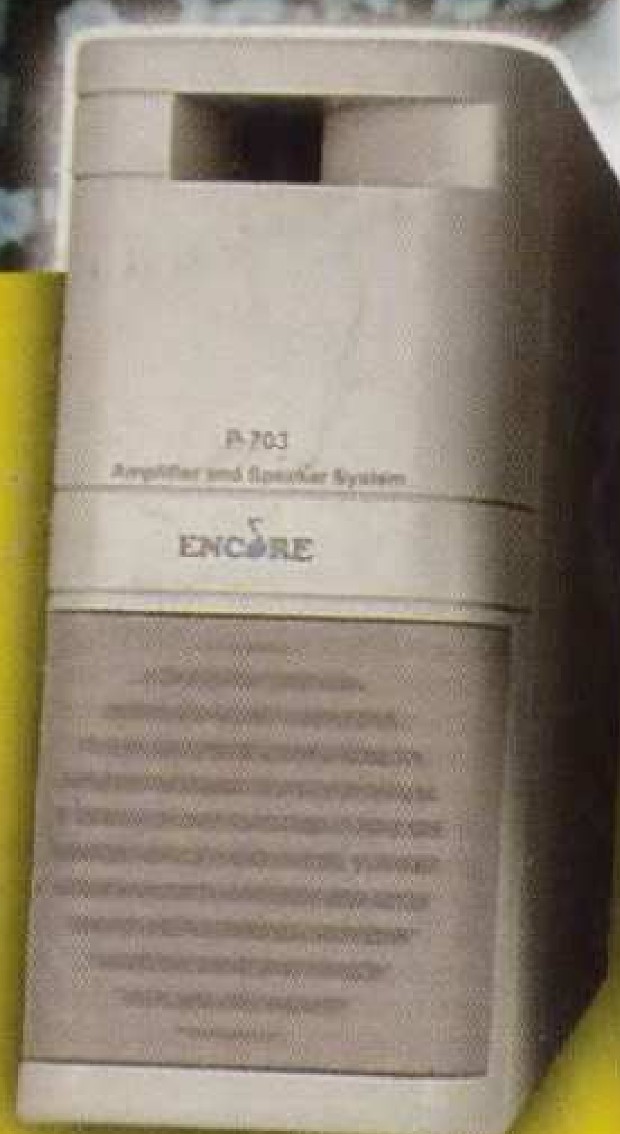
poznaj głębię dźwięku

SUBWOOFER XP200 + P703

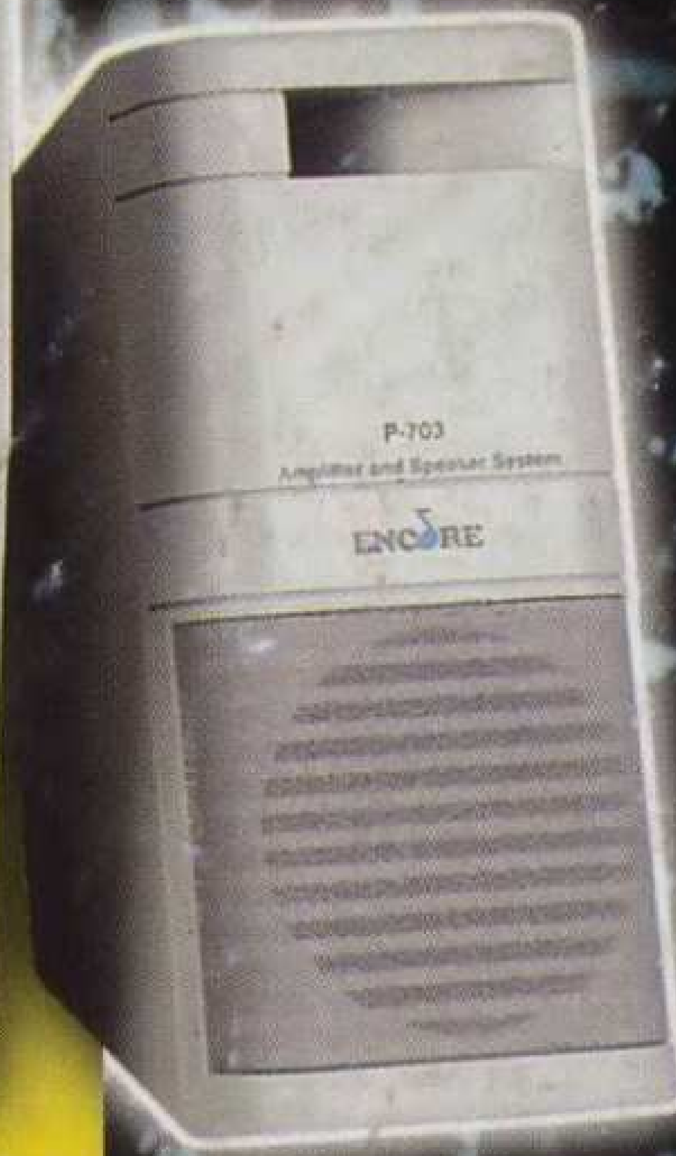
ENCORE

- pasmo woofer z regulacją częstotliwości od 50 do 150 Hz
- pasmo satelity od 150 do 16 kHz

moc 700 WATT PMPO







bezpośredni importer